



TUGAS AKHIR 141501

DESAIN INTERIOR SMP LUQMAN AL HAKIM FULL DAY DAN BOARDING DENGAN KONSEP EDU-FUN UNTUK MENCIPTAKAN POSITIVE ENVIRONMENT

FATAN ODYANSYAH
NRP. 3813100034

Dosen Pembimbing:
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



FINAL PROJECT 141501

INTERIOR DESIGN OF LUQMAN AL HAKIM FULL DAY AND BOARDING JUNIOR HIGH SCHOOL WITH EDU-FUN CONCEPT TO CREATE POSITIVE ENVIRONMENT

FATAN ODYANSYAH
NRP. 3813100038

Advisor:
Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

DEPARTEMENT OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Civil Engineering and Planning
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR SMP LUQMAN AL HAKIM *FULL DAY* DAN
BOARDING DENGAN KONSEP EDU-FUN UNTUK MENCIPTAKAN
*POSITIVE ENVIRONMENT***

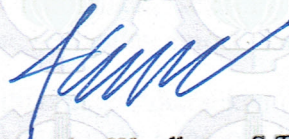
TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :

FATAN ODYANSYAH
NRP 3813100034

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :



Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T.
NIP 196511091990022001



SURABAYA,
JULI 2017

DESAIN INTERIOR SMP LUQMAN AL HAKIM FULL DAY DAN BOARDING DENGAN KONSEP EDU-FUN UNTUK MENCIPTAKAN POSITIVE ENVIRONMENT

Nama Mahasiswa : Fatan Odyansyah
NRP : 3813100034
Pembimbing : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

ABSTRAK

Perilaku remaja dewasa ini sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, pergaulan bebas dan lingkungan yang buruk semakin berkembang hal ini dapat dilihat dari statistik data kenakalan remaja sejak Januari hingga November 2016 total kenakalan remaja yang ditangani satpol PP sebanyak 793 kasus, angka ini mengalami peningkatan 113 kasus dari tahun 2015. Sehingga peran dari orang tua dan sekolah dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan yang positif.

SMP Luqman Al Hakim Surabaya, merupakan salah satu sekolah dengan sistem pendidikan *Full Day*, karena memiliki jangka waktu yang lebih panjang dari sekolah pada umumnya. Sekolah dengan sistem ini memiliki peluang yang besar untuk mendidik dan menciptakan sebuah perilaku positif dengan mendesain interior yang mampu menunjang semua aktivitas bermanfaat, menyenangkan dan selaras dengan misi sekolah ini. SMP Luqman Al Hakim merupakan sekolah islam dengan misi menciptakan karakter taqwa, mandiri, disiplin, kestabilan emosi, dan kepekaan sosial.

Dari analisa yang telah dilakukan diharapkan dapat menghasilkan sebuah desain interior sekolah Luqman Al Hakim dengan konsep Edu-Fun untuk menciptakan *Positive Environment*. Tujuannya agar desain ini bisa membantu siswa belajar dengan motivasi yang baik dan bukan karena paksaan dan menciptakan lingkungan yang positif bagi siswa.

Kata kunci: *SMP Luqman Al Hakim, Full Day, Lingkungan Positif, Sekolah*

INTERIOR DESIGN OF LUQMAN AL HAKIM FULL DAY AND BOARDING JUNIOR HIGH SCHOOL WITH EDU-FUN CONCEPT TO CREATE POSITIVE ENVIRONMENT

Name : Fatan Odyansyah
NRP : 3813100038
Supervisor : Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.

ABSTRACT

Adolescent behavior now is very susceptible to environmental influences, troubled teens and poor environment still growing this can be seen from the statistics of juvenile delinquency data from January to November 2016 total juvenile delinquency handled by Satpol PP of 793 cases, this number has increased 113 cases from 2015. So the role of parents and schools is needed to create a positive environment.

SMP Luqman Al Hakim Surabaya, is one of the schools with a Full Day education system, because it has a longer period of time than the school in general. Schools in this system have a great opportunity to educate and create a positive attitude by designing an interior that is able to support all activities beneficial, fun and in harmony with the mission of this school. SMP Luqman Al Hakim is an Islamic school with mission, creating a torque, independent, discipline, emotional stability, and social sensitivity character in students.

From the pre-eliminary analysis that has been done, it is expected to create an interior design of Luqman Al Hakim middle school with Edu-Fun concept to create Positive Environment. The design aimed to help students learn with good motivation and not in a restrain condition and create a positive environment for students.

Keywords: *SMP Luqman Al Hakim, Full Day, Positive Environment, School*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkah dan rahmat-Nya, saya diberi kemudahan dalam menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir saya selama masa studi saya di Jurusan Desain Interior ITS Surabaya. Laporan Tugas Akhir Desain Interior ini saya susun berdasarkan riset yang telah saya lakukan secara nyata dengan didukung sumber-sumber yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahan datanya. Saya sadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saya mohon maaf atas kekurangan ini. Saya dapat menerima kritik dan saran yang dapat membangun saya dalam pendewasaan sehingga dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan dapat menghasilkan desain yang lebih baik. Saya mengucapkan banyak terima kasih atas kerjasama, bimbingan, dukungan, dan doa dari pihak-pihak yang telah membantu serta melancarkan Tugas Akhir ini hingga dapat selesai dengan baik.

Secara khusus saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu wa ta'ala, karena atas berkah, dan rahmat -Nya saya dapat menyelesaikan masa studi saya yang diakhiri dengan Tugas Akhir ini dengan baik

2. Orang Tua saya, terutama untuk Mama saya yang selalu mendoakan, dan mensupport saya, sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi saya di desain interior

3. Ketiga kakak saya, Mas Kiki, Mbak Sari, Mbak Sasa yang selalu mendukung, membantu, dan menginspirasi saya dalam menyelesaikan tugas-tugas selama masa studi saya di interior

5. Seluruh staff Sekolah Luqman Al Hakim yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan tugas-tugas selama masa studi di interior

6. Thomas Ari Kristianto, SSn., MT. dosen yang selalu menginspirasi saya

7. Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT. selaku pembimbing yang banyak sekali membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini

8. Aria Weny A. ST, MMT., selaku dosen penguji yang selalu memberi masukan kreatif agar saya menghasilkan desain yang terbaik

9. Ir. Prasetyo Wahyudie, MT., selaku dosen pengiji yang selalu memberikan ilmu –ilmu dan pengetahuan baru yang sanat membantu selama masa riset dan pengembangan desain

10. Caesario Ari Budianto, S.T., M.T., selaku dosen pengiji yang memberikan pemikiran-pemikiran baru dan inovatif yang sangat membantu selama masa riset dan pengembangan desain

11. Dosen-dosen Desain Interior, yang telah memberikan saya banyak ilmu dan pengalaman dan selalu menginsprasi

12. Hezha, Adit, Dennis, dan teman lab yang menemani bermain, berdiskusi, dan belajar selama masa studi saya di Desain Interior.

13. Teman-teman 2012 dan 2013, yang selalu menginspirasi saya untuk membuat karya karya kreatif

14. Dan semua pihak lainnya, yang telah membantu saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak khususnya untuk dunia pendidikan desain interior.

Surabaya, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1. Rumusan Masalah	3
1.2. Batasan Masalah	3
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING	5
2.1 Sekolah	5
2.1.1 Deskripsi Sekolah	5
2.1.2 Pengertian Sekolah Menengah Pertama.....	5
2.1.3 Sekolah Full Day.....	6
2.1.4 Kebijakan Sarana Prasarana Untuk Sekolah Swasta.....	9
2.1.5 Standar Desain Interior serta Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Pertama Swasta	11
2.2 Kajian tentang Positive Environment	25
2.2.1 Pengertian Positive Environment.....	25
2.2.2 Fungsi Lingkungan Positif di Sekolah	26
2.2.3 Manfaat Lingkungan dijadikan sebagai Sumber Belajar	26
2.2.4 Tujuan Lingkungan Positif pada Sekolah bagi Siswa.....	27
2.2.5 Faktor yang mempengaruhi Lingkungan Positif pada Sekolah	27
2.2.6 Penerapan Positive Environment pada Desain Interior SMP.....	28
2.3 Kajian Langgam Desain	29
2.3.1 Langgam Desain Modern	29
2.3.2 Penerapan Langgam Modern pada objek Sekolah	31
2.4 Kajian tentang <i>Edu-Fun</i>	31
2.4.1 Pengertian <i>Edu-Fun</i>	32
2.4.2 Perkembangan Kognitif dan Bahasa pada remaja.....	33
2.4.3 Penerapan <i>Edu-Fun</i> pada Desain Interior Sekolah	34
2.5 Kajian tentang Tata Ruang dan Peletakan Furniture	35
2.5.1 Ruang Humas	35
2.5.2 Ruang Lobby.....	35

2.5.3 Ruang Kelas	38
2.6 Kajian tentang Psikologi Warna	42
2.6.1 Psikologi Warna pada Lingkungan Pendidikan	44
2.7 Kajian tentang Psikologi Bentuk	47
2.8 Kajian tentang Anthropolometri	54
2.9 Kajian tentang Eksisting	58
2.1 Kajian tentang Pembandingan	67
BAB III METODE DESAIN	71
3.1 Bagan Proses Desain	71
3.2 Teknik Pengumpulan Data	72
3.2.1 Data Primer	72
3.2.2 Data Sekunder	74
3.3 Analisa Data	75
3.4 Tahapan Desain	75
BAB IV PEMBAHASAN/ANALISA KONSEP DESAIN	79
4.1 Studi Pengguna	79
4.2 Studi Ruang	81
4.3 Hubungan Ruang	83
4.4 Hasil Kuisioner	85
4.4.1 Data Variabel Demografis	85
4.4.2 Analisa minat Sekolah <i>Full Day</i>	86
4.4.3 Hasil analisa data interview	87
4.5 Konsep Desain	90
4.6 Konsep Desain Mikro	92
4.6.1 Dinding	93
4.6.2 Furniture	96
4.6.3 Plafond	101
4.6.4 Lantai	102
4.6.5 Pencahayaan	104
4.6.6 Warna	104
4.6.7 Konfigurasi Tata Ruang	106
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN	111
5.1 Pengaplikasian Konsep pada Permasalahan Objek	111
5.2 Alternatif Layout	112
5.2.1 Alternatif Layout 1	114
5.2.2 Alternatif Layout 2	115
5.2.3 Alternatif Layout 3	116
5.2.4 Pemilihan Alternatif Layout dengan Weighted Method	116
5.3 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih	117
5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1 – Ruang Humas	119
5.4.1 Layout Furniture	120
5.4.2 Gambar 3D dan deskripsinya	121
5.4.3 Elemen Furnitur dan Estetis	122
5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2 – Ruang Lobby	123
5.5.1 Layout Furnitur	123
5.5.2 Gambar 3D dan deskripsinya	124
5.5.3 Elemen Furnitur dan Estetis	125

5.6 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3 – Ruang Kelas.....	126
5.6.1 Layout Furnitur	126
5.6.2 Gambar 3D dan deskripsinya.....	127
5.6.3 Elemen Furnitur dan Estetis	128
BAB VI PENUTUP.....	131
6.1 Kesimpulan.....	131
6.2 Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
BIOGRAFI	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tawuran merupakan ekspresi dari konflik emosional pada masa remaja	2
Gambar 2.1 Siswa SMA di Jepang yang menggunakan sistem <i>Full day</i>	7
Gambar 2.2 Siswa SMP Luqman Al Hakim mengisi waktu kosong dengan berdiskusi ..	8
Gambar 2.3 Layout Open Space pada ruang diskusi	29
Gambar 2.4 Contoh penerapan langgam modern pada area bermain	32
Gambar 2.5 Contoh penerapan wallgraphic pada dinding	35
Gambar 2.6 Contoh model penataan tempat duduk	42
Gambar 2.7 Jenis Warna	44
Gambar 2.8 Keluarga warna biru	46
Gambar 2.9 Keluarga warna hijau	46
Gambar 2.10 Keluarga warna kuning	47
Gambar 2.11 Keluarga warna peach	47
Gambar 2.12 : Bentuk lingkaran	51
Gambar 2.13 Bentuk persegi	51
Gambar 2.14 Bentuk segitiga	52
Gambar 2.15 Bentuk geometri	54
Gambar 2.16 Bentuk sarang lebah	55
Gambar 2.17 Ukuran Proporsi Tubuh Anak Usia 13-16 Tahun Tanpa Aktivitas	56
Gambar 2.18 Ukuran Proporsi Tubuh Anak Usia 13-16 Tahun dengan Aktivitas	57
Gambar 2.19 Antropometri bekerja sambil berdiri	57
Gambar 2.20 Antropometri <i>Workspace</i> Ruang Guru Tipe I dan Tipe II	58
Gambar 2.21 Logo Sekolah Luqman Al Hakim	59
Gambar 2.22 Bangunan SMP Sekolah Luqman Al Hakim	59
Gambar 2.23 Lokasi sekolah Luqman Al Hakim dilihat dari Satelit	60
Gambar 2.24 Struktur Organisasi Sekolah Luqman Al-Hakim	63
Gambar 2.25 Denah Tata Ruang Lantai 1 SMP Luqman al hakim	64
Gambar 2.26 Alur Sirkulasi Murid	64
Gambar 2.27 Alur Sirkulasi Guru dan Staff	65
Gambar 2.28 Alur Sirkulasi Pengunjung	65
Gambar 2.29 Ruang Tunggu	66
Gambar 2.30 Ruang Tunggu (2)	66

Gambar 2.31 Ruang Kelas (1)	67
Gambar 2.32 Ruang Kelas (2)	67
Gambar 2.33 Ruang Kelas (3)	68
Gambar 2.34 Foto <i>Lobby</i> Sekolah MDC	69
Gambar 2.59 Foto <i>Indoor Gym</i> dan Ruang Kelas Sekolah MDC	70
Gambar 3.1 Bagan Proses Desain.....	71
Gambar 4.1 Wanita.....	79
Gambar 4.2 Pria.....	79
Gambar 4.3 Pelajar	80
Gambar 4.4 Pria.....	81
Gambar 4.5 Studi Ruang	82
Gambar 4.6 Diagram Bubble Hubungan Antar Ruang.....	83
Gambar 4.7 Matriks Hubungan Ruang.....	84
Gambar 4.8 Diagram Usia Responden	85
Gambar 4.9 Diagram Usia Anak	85
Gambar 4.10 Diagram Pendapat Responden terhadap <i>full day</i>	86
Gambar 4.11 Diagram demografi anak bersekolah <i>full day</i>	86
Gambar 4.12 Diagram kesan anak terhadap <i>full day school</i>	87
Gambar 4.13 Diagram pemilihan konsep edukatif dan <i>fun</i>	87
Gambar 4.14 Layout ruang kelas di SMP Luqman Al Hakim	88
Gambar 4.15 Bagan kesimpulan hasil observasi	90
Gambar 4.16 Marituri Junior High School.....	92
Gambar 4.17 Tree Method.....	93
Gambar 4.18 Menggunakan bentukan pattern moroko	94
Gambar 4.19 Menggunakan bentukan pattern moroko	94
Gambar 4.20 Menggunakan warna putih sebagai warna netral.....	95
Gambar 4.21 Menggunakan typography sebagai sarana edukasi.....	95
Gambar 4.22 Pnembahan partisi untuk fasilitas area baca	96
Gambar 4.23 Bentukun sarang lebah.....	97
Gambar 4.24 Bentukun sederhana dari sarang lebah.....	97
Gambar 4.25 Bentukun sarang lebah.....	98
Gambar 4.26 Storage berbentuk sarang lebah	98

Gambar 4.27 Meja lobby sekolah MDC.....	99
Gambar 4.28 Menerapkan perpustakaan yang digabungkan dengan playground	99
Gambar 4.29 Meja lobby sekolah MDC.....	100
Gambar 4.30 Tempat duduk dan storage	100
Gambar 4.31 Bentuk lampu gantung persegi.....	101
Gambar 4.32 Bentuk lampu gantung persegi.....	101
Gambar 4.33 Bentuk lampu gantung persegi.....	102
Gambar 4.34 Material yang digunakan pada Ruang Humas	102
Gambar 4.35 Material yang digunakan pada Ruang Lobby	103
Gambar 4.36 Material yang digunakan pada Ruang kelas	103
Gambar 4.37 Pola cahaya pada gedung smp luqman al hakim	104
Gambar 4.38 Keluarga warna kuning.....	105
Gambar 4.39 Palet warna fun diadaptasi pada warna balon dan langit	105
Gambar 4.40 Palet warna pada logo Luqman Al Hakim.....	106
Gambar 4.41 Palet Warna.....	106
Gambar 4.42 konfigurasi layout saat sedang belajar-mengajar normal	107
Gambar 4.43 konfigurasi layout saat sedang berkelompok.....	107
Gambar 4.44 konfigurasi layout lesehan	108
Gambar 4.45 konfigurasi layout sedang melakukan debat.....	109
Gambar 5.1 layout eksisting	113
Gambar 5.2 Alternatif layout 1	114
Gambar 5.3 Alternatif layout 2.....	115
Gambar 5.4 Alternatif layout 3.....	116
Gambar 5.5 Pengembangan denah furnitur terpilih	118
Gambar 5.6 Pengembangan denah lantai terpilih.....	118
Gambar 5.7 Denah terpilih ruang humas.....	120
Gambar 5.8 3D Ruang terpilih 1	121
Gambar 5.9 Elemen Furnitur dan Estetis terpilih 1	122
Gambar 5.10 Elemen Furnitur dan Estetis terpilih 2	123
Gambar 5.11 gambar 3D terpilih 2.....	124
Gambar 5.12 Elemen Furnitur dan Estetis terpilih 2	125
Gambar 5.13 3D Layout furniture ruang terpilih 3	126

Gambar 5.14 3D pada ruang terpilih 3	127
Gambar 5.15 3D furniture dan elemen estetis pada ruang terpilih 3	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penjabaran aspek-aspek pilak kebijaksanaan pendidikan	10
Tabel 2.2 Rasio Minimum Luas Lantai Bangunan terhadap Peserta Didik	12
Tabel 2.3 Rasio Minimum Luas Lantai Bangunan terhadap Peserta Didik	12
Tabel 2.4 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas	16
Tabel 2.5 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Perpustakaan	18
Tabel 2.6 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Laboratorium IPA	21
Tabel 2.7 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Ruang Pimpinan.....	22
Tabel 2.8 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Guru	23
Tabel 2.9 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Tata Usaha	24
Tabel 2.10 Aktifitas dan kebutuhan ruang.....	37
Tabel 2.11 Tabel fungsi, luas, dan kondisi pada sekolah Luqman Al Hakim	66
Tabel 3.1 Pengumpulan Data dengan Kuisisioner	73
Tabel 4.1 Demografi dan Karakteristik Orang Tua	79
Tabel 4.2 Demografi dan Karakteristik pengguna.....	80
Tabel 5.1. Pengaplikasian Konsep pada Permasalahan	111
Tabel 5.2 Weighted Method	113
Tabel 5.3 Weighted Method	117

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ekonomi dan standar hidup masyarakat Indonesia yang meningkat, mempengaruhi pola berfikir dan kesadaran para orang tua mengenai pentingnya pendidikan anak remaja. Hal ini menyebabkan masyarakat Indonesia mulai peduli terhadap pendidikan anak remaja dimulai dari lingkungan belajar, cara bersosialisasi, perkembangan moral dan akhlak. Dukungan orang tua untuk pendidikan anak dilakukan dengan banyak cara seperti memilih lingkungan pendidikan yang mampu menunjang anak dalam masa perkembangannya. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya pembangunan pendidikan menengah pertama dan menengah keatas, seperti yang dilansir BPS (Badan Pusat Statistik) yaitu kenaikan jumlah bangunan SMP di daerah Jawa Timur naik 68 unit pada tahun 2012-2015.

Perilaku remaja dewasa ini sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, disatu pihak remaja mempunyai keinginan kuat untuk mengadakan interaksi sosial dalam upaya mendapatkan kepercayaan dari lingkungan, di lain pihak ia mulai memikirkan kehidupan secara mandiri, terlepas dari pengawasan orang tua dan sekolah. Salah satu bagian perkembangan masa remaja yang tersulit adalah penyesuaian terhadap lingkungan sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan interpersonal yang awalnya belum pernah ada, juga harus menyesuaikan diri dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah. Untuk mencapai tujuan pola sosialisasi dewasa, remaja harus membuat banyak penyesuaian baru. Ia harus mempertimbangkan pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam perilaku sosial, membentuk kelompok sosial baru dan nilai-nilai baru memilih teman.

Pada jaman sekarang pergaulan bebas dan lingkungan yang buruk semakin berkembang, Hal itu dapat dilihat dari statistik data kenakalan remaja sejak 15 Januari hingga 22 November 2016, total kenakalan remaja yang ditangani tim satpol PP sebanyak 793 kasus. Rinciannya, 597 laki-laki dan 196 perempuan. Angka ini mengalami peningkatan jika dibanding tahun lalu sebanyak 675 kasus, kenakalan yang

dimaksud yaitu seperti pergaulan bebas, penggunaan narkoba, tawuran, balapan liar dan pemalakan pada teman sebaya.



Gambar 1.1 Tawuran merupakan ekspresi dari konflik emosional pada masa remaja
Sumber : <https://ekazai.wordpress.com/2014/12/05/kenakalan-remaja/> (Akses : 05/03/2017, 21:19 WIB)

Sehingga peran dari orang tua, dan sekolah dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif. Sekolah umum, yayasan dan organisasi mulai memberikan pilihan lain bagi para orang tua yaitu seperti sekolah *full day* dan *boarding school*. Sekolah *full day* secara umum adalah program sekolah yang menyelenggarakan proses belajar mengajar di sekolah selama sehari penuh. Umumnya sekolah yang menyelenggarakan pendidikan *full day* dimulai 07.00 sampai 16.00, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhadjir Effendy membuat sebuah wacana sistem "*full day school*" untuk pendidikan dasar (SD dan SMP), baik negeri maupun swasta, karena memiliki jangka waktu yang lebih panjang dari sekolah pada umumnya maka siswa bisa diberikan aktifitas-aktifitas yang bermanfaat sesuai minatnya masing-masing, dan menciptakan sebuah *Positive Environment*.

Positive Environment adalah salah satu suasana pendukung semua aspek perkembangan, cara belajar siswa dan menyediakan jalan untuk siswa berkembang. *Positive Environment* berarti menjaga masalah perilaku seminimal mungkin, dan menyediakan murid, orang tua, teman, dan semua elemen bekerja sama untuk menciptakan sebuah peluang untuk siswa mendapatkan hasil yang positif. *Positive Environment* berfungsi untuk berfikir dan berperilaku sesuai dengan sikap yang positif.

Sekolah Al Hakim merupakan salah satu sekolah di Kota Surabaya yang menerapkan sistem *Full day* dan *Boarding*, oleh karena itu penulis memilih objek ini berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya bahwa lingkungan pada anak sangat berpengaruh dalam pengembangan dan masa pendidikan anak remaja, sehingga dibutuhkan suasana *Positive Environment* yang bertujuan mengembangkan perilaku sholeh, mandiri dan empati. maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan sebuah lingkungan sekolah yang dapat berfungsi sebagai *Positive Environment* untuk siswa yang dapat melatih kepercayaan diri dan kemandirian siswa.
2. Bagaimana mengaplikasikan konsep Edukasi dan *Fun* dalam interior untuk mendukung *Positive Environment* pada Sekolah.

1.2. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar masalah yang diriset dapat lebih fokus, adapun batasan masalah pada perancangan ini adalah :

1. Objek yang didesain digunakan oleh siswa berusia 12 – 15 tahun dan orang dewasa berusia 20-50 tahun.
2. Objek yang didesain berupa sekolah *full day* yang mulai beroperasi dari jam 07.00–16.00 yang dapat menunjang seluruh kegiatan pendidikan dan yayasan Hidayatullah sebagai pemilik sekolah Luqman Al Hakim seperti kegiatan akademis, non-akademis, promosi dan penerimaan calon murid baru.
3. Objek yang didesain merupakan bagian dari gedung SMP dan SMA yang berjumlah 4 lantai. dengan lantai 1 yang mempunyai 14 ruang.



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ekonomi dan standar hidup masyarakat Indonesia yang meningkat, mempengaruhi pola berfikir dan kesadaran para orang tua mengenai pentingnya pendidikan anak remaja. Hal ini menyebabkan masyarakat Indonesia mulai peduli terhadap pendidikan anak remaja dimulai dari lingkungan belajar, cara bersosialisasi, perkembangan moral dan akhlak. Dukungan orang tua untuk pendidikan anak dilakukan dengan banyak cara seperti memilih lingkungan pendidikan yang mampu menunjang anak dalam masa perkembangannya. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya pembangunan pendidikan menengah pertama dan menengah keatas, seperti yang dilansir BPS (Badan Pusat Statistik) yaitu kenaikan jumlah bangunan SMP di daerah Jawa Timur naik 68 unit pada tahun 2012-2015.

Perilaku remaja dewasa ini sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, disatu pihak remaja mempunyai keinginan kuat untuk mengadakan interaksi sosial dalam upaya mendapatkan kepercayaan dari lingkungan, di lain pihak ia mulai memikirkan kehidupan secara mandiri, terlepas dari pengawasan orang tua dan sekolah. Salah satu bagian perkembangan masa remaja yang tersulit adalah penyesuaian terhadap lingkungan sosial. Remaja harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dalam hubungan interpersonal yang awalnya belum pernah ada, juga harus menyesuaikan diri dengan orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah. Untuk mencapai tujuan pola sosialisasi dewasa, remaja harus membuat banyak penyesuaian baru. Ia harus mempertimbangkan pengaruh kelompok sebaya, perubahan dalam perilaku sosial, membentuk kelompok sosial baru dan nilai-nilai baru memilih teman.

Pada jaman sekarang pergaulan bebas dan lingkungan yang buruk semakin berkembang, Hal itu dapat dilihat dari statistik data kenakalan remaja sejak 15 Januari hingga 22 November 2016, total kenakalan remaja yang ditangani tim satpol PP sebanyak 793 kasus. Rinciannya, 597 laki-laki dan 196 perempuan. Angka ini mengalami peningkatan jika dibanding tahun lalu sebanyak 675 kasus, kenakalan yang dimaksud yaitu seperti pergaulan bebas, penggunaan narkoba, tawuran, balapan liar dan pemalakan pada teman sebaya.



Gambar 1.1 Tawuran merupakan ekspresi dari konflik emosional pada masa remaja

Sumber : <https://ekazai.wordpress.com/2014/12/05/kenakalan-remaja/> (Akses : 05/03/2017, 21:19 WIB)

Sehingga peran dari orang tua, dan sekolah dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif. Sekolah umum, yayasan dan organisasi mulai memberikan pilihan lain bagi para orang tua yaitu seperti sekolah *full day* dan *boarding school*. Sekolah *full day* secara umum adalah program sekolah yang menyelenggarakan proses belajar mengajar di sekolah selama sehari penuh. Umumnya sekolah yang menyelenggarakan pendidikan *full day* dimulai 07.00 sampai 16.00, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhadjir Effendy membuat sebuah wacana sistem "*full day school*" untuk pendidikan dasar (SD dan SMP), baik negeri maupun swasta, karena memiliki jangka waktu yang lebih panjang dari sekolah pada umumnya maka siswa bisa diberikan aktifitas-aktifitas yang bermanfaat sesuai minatnya masing-masing, dan menciptakan sebuah *Positive Environment*.

Positive Environment adalah salah satu suasana pendukung semua aspek perkembangan, cara belajar siswa dan menyediakan jalan untuk siswa berkembang. *Positive Environment* berarti menjaga masalah perilaku seminimal mungkin, dan menyediakan murid, orang tua, teman, dan semua elemen bekerja sama untuk menciptakan sebuah peluang untuk siswa mendapatkan hasil yang positif. *Positive Environment* berfungsi untuk berfikir dan berperilaku sesuai dengan sikap yang positif.

Sekolah Al Hakim merupakan salah satu sekolah di Kota Surabaya yang menerapkan sistem *Full day* dan *Boarding*, oleh karena itu penulis memilih objek ini berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan.



1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya bahwa lingkungan pada anak sangat berpengaruh dalam pengembangan dan masa pendidikan anak remaja, sehingga dibutuhkan suasana *Positive Environment* yang bertujuan mengembangkan perilaku sholeh, mandiri dan empati. maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan sebuah lingkungan sekolah yang dapat berfungsi sebagai *Positive Environment* untuk siswa yang dapat melatih kepercayaan diri dan kemandirian siswa.
2. Bagaimana mengaplikasikan konsep Edukasi dan *Fun* dalam interior untuk mendukung *Positive Environment* pada Sekolah.

1.2. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar masalah yang diriset dapat lebih fokus, adapun batasan masalah pada perancangan ini adalah :

1. Objek yang didesain digunakan oleh siswa berusia 12 – 15 tahun dan orang dewasa berusia 20-50 tahun.
2. Objek yang didesain berupa sekolah *full day* yang mulai beroperasi dari jam 07.00–16.00 yang dapat menunjang seluruh kegiatan pendidikan dan yayasan Hidayatullah sebagai pemilik sekolah Luqman Al Hakim seperti kegiatan akademis, non-akademis, promosi dan penerimaan calon murid baru.
3. Objek yang didesain merupakan bagian dari gedung SMP dan SMA yang berjumlah 4 lantai. dengan lantai 1 yang mempunyai 14 ruang.

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain alternatif rancangan interior yang memenuhi aspek – aspek kebutuhan siswa sebagai pelajar agar tercapainya lingkungan yang positif bagi siswa.



2. Menghasilkan desain sekolah Luqman Al Hakim dengan tema dan konsep yang dapat mendukung terciptanya sebuah *Positive Environment*.
3. Menghasilkan sebuah interior yang mampu menarik minat orang umum khususnya orang tua, dan anak (calon siswa) terhadap sekolah Fullday Luqman Al Hakim.

1.4. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian perancangan ini adalah :

1. Bagi Yayasan : Sebagai alternatif Desain Interior yang bisa digunakan untuk pembangunan kedepanya.
2. Bagi Bidang Interior : Memberikan wawasan dan peluang inovasi rancangan dengan desain baru yang diciptakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING

2.1 Sekolah

2.1.1 Deskripsi Sekolah

Secara umum sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan yang bersifat formal, nonformal dan informal yang didirikan oleh negara ataupun swasta yang dirancang untuk mengajari, mengelola dan mendidik peserta didik melalui bimbingan yang diberikan oleh tenaga pendidik. Untuk menjadi sebuah sekolah, ada beberapa sarana dan prasarana yang harus dipenuhi, seperti ruang belajar, perpustakaan, kantor dan lain sebagainya. Indonesia menerapkan sistem dimana siswa diwajibkan



mengikuti serangkaian tingkatan sekolah. Sekolah sebagai organisasi adalah perkumpulan sosial yang dibentuk oleh masyarakat, baik itu yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum, dimana fungsinya sebagai sarana partisipasi masyarakat dalam pembangunan bangsa dan negara. Pada dasarnya sebagai makhluk yang selalu hidup bersama-sama, manusia membentuk suatu organisasi sosial untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang tidak dapat mereka capai sendiri. Terbentuknya lembaga sosial itu berawal dari norma-norma yang dianggap penting dalam kehidupan bermasyarakat dan individu yang saling membutuhkan kemudian timbul aturan-aturan yang dinamakan norma kemasyarakatan.

2.1.2 Pengertian Sekolah Menengah Pertama

1. Pengertian

Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Pada tahun ajaran 1994/1995 hingga 2003/2004, sekolah ini pernah disebut sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). Sekolah menengah pertama diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Sejak diberlakukannya otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan sekolah menengah pertama negeri di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah Departemen Pendidikan Nasional, kini menjadi tanggung jawab pemerintah daerah kabupaten/kota. Sedangkan Departemen Pendidikan Nasional hanya berperan sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Secara struktural, sekolah menengah pertama negeri merupakan unit pelaksana teknis dinas pendidikan kabupaten/kota. Beberapa kategori serupa/setahap dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP atau sederajat) diantaranya yaitu Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Kelompok Belajar / Program Paket B. Sekolah menengah yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta. Sejak pelaksanaan otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan sekolah menengah pertama di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah Departemen Pendidikan, kini menjadi tanggung jawab daerah pemerintah kabupaten / kota. Sedangkan Departemen Pendidikan hanya bertindak sebagai regulator dalam bidang standar



nasional pendidikan. Secara struktural, sekolah menengah pertama adalah unit teknis pelayanan pendidikan kabupaten / kota.

2. Sejarah

Pada masa penjajahan Belanda, sekolah menengah tingkat atas disebut sebagai *meer uitgebreid lager onderwijs* (MULO). Setelah Indonesia merdeka, MULO berubah menjadi sekolah menengah pertama (SMP) pada tanggal 13 Maret 1946. Pada tahun ajaran 1994/1995 hingga 2003/2004, sebutan SMP berubah menjadi Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP). Setelah tahun ajaran 2003/2004, SLTP berubah lagi menjadi SMP.

2.1.3 Sekolah Full Day

1. Pengertian

Secara etimologis, kata *Full day School* (FDS) berasal dari Bahasa Inggris. *Full* mengandung makna penuh, dan *Day* mengandung makna hari. Jadi, pengertian *Full day* secara harfiah memiliki arti sehari penuh. *Full day* juga memiliki pengertian hari sibuk. Sedangkan *School* adalah terjemahan dari sekolah. Maka, pengertian *Full day School* (FDS) adalah sekolah sepanjang hari penuh atau bisa disebut dengan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan sejak pukul 06.45-15.00 WIB. Dengan itu maka sekolah dapat mengatur jadwal pelajaran dengan leluasa, disesuaikan dengan bobot mata pelajaran dan ditambah dengan pendalaman materi.



Gambar 2.1 Siswa SMA di Jepang yang menggunakan system *Full day*.

Sumber : <https://i.ytimg.com/vi/RU7gWQNYuSw/maxresdefault.jpg> (Akses : 21/02/2017, 18:24 WIB)



2. Sejarah

Full day School sendiri muncul sejak awal tahun delapan puluhan di Amerika Serikat. Ketika itu *Full day School* (FDS) awalnya hanya diberlakukan untuk tingkat sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) saja dan pada proses selanjutnya segera meluas pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi mulai dari SD hingga menengah atas. Ditinjau dari arti serta proses pelaksanaannya, *Full day School* (FDS) ini justru sebagian waktunya dipakai untuk program pelajaran yang bersuasana non-formal, fleksibel, menyenangkan bagi siswa dan memerlukan kreativitas dan sentuhan inovasi dari para guru. Metode pembelajaran *Full day School* (FDS) ini tidak selalu dilakukan di dalam kelas saja, akan tetapi siswa dibebaskan untuk memilih dan mencari tempat belajarnya yang nyaman mungkin menurut mereka. Para siswa bisa dan boleh belajar dimana saja seperti halaman, perpustakaan, laboratorium, tempat parkir, di bawah pepohonan dan lain-lain sepanjang masih di lingkungan sekolahan.

3. Manfaat dan Tujuan

Ada beberapa hal yang melatarbelakangi para orang tua untuk tertarik memasukkan anaknya ke *Full day School* (FDS), antara lain yaitu semakin meluasnya kaum ibu yang bekerja di luar rumah dan mereka banyak yang mempunyai anak berusia di bawah 7 tahun, meningkatnya jumlah anak di Indonesia yang ditampung di sekolah negeri, makin tingginya pengaruh televisi dan makin meningkatnya mobilitas para orang tua, serta segala kemajuan dan modernitas yang mulai berkembang pesat di semua aspek kehidupan. Seperti yang telah umum kita ketahui bersama dan banyak ditayangkan di berbagai media massa yang memuat pemberitaan tentang penyimpangan dan kenakalan oleh remaja pada zaman sekarang. Faktor ini yang pada akhirnya mendorong para orangtua untuk membekali anak-anak mereka dengan sekolah formal dan sekaligus mampu kemudian menyuguhkan kegiatan-kegiatan positif (informal) pada anak mereka.



Gambar 2.2 Siswa SMP Luqman Al Hakim mengisi waktu kosong dengan berdiskusi.

Sumber : [http://1.bp.blogspot.com/-V-I1Pj-](http://1.bp.blogspot.com/-V-I1Pj-jFrQ/VihR7Pgrm2I/AAAAAAAAAAj4/9FybhZ57ZuY/s1600/drop.jpg)

[jFrQ/VihR7Pgrm2I/AAAAAAAAAAj4/9FybhZ57ZuY/s1600/drop.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-V-I1Pj-jFrQ/VihR7Pgrm2I/AAAAAAAAAAj4/9FybhZ57ZuY/s1600/drop.jpg) (Akses : 15/02/2017, 18:24 WIB)

Dengan program *Full day School* (FDS), para orangtua mampu mencegah dan menyiapkan berbagai aktivitas anak yang mengarah pada kegiatan yang bersifat positif. Banyak alasan mengapa *Full day School* (FDS) menjadi pilihan, antara lain:

1. Semakin banyaknya jumlah *single parent* dan semakin kurangnya para orangtua menyisihkan perhatian dan kasih sayang pada anaknya, terutama hal yang berhubungan dengan kegiatan anak pasca pulang sekolah.
2. Perubahan sosial budaya yang terjadi di tengah masyarakat, dari masyarakat agraris menuju ke masyarakat industri. Hal ini pasti mempengaruhi pola pikir dan cara pandang masyarakat.
3. Kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat.

Dari berbagai kondisi seperti di atas, akhirnya para pelaku pendidikan berusaha sangat keras guna merumuskan suatu paradigma baru dalam dunia pendidikan. Untuk lebih mengoptimalkan waktu senggang yang dimiliki anak-anak agar lebih bermanfaat, maka diterapkan sistem *Full day School* (FDS). Tujuan *Full day School* (FDS) yaitu membentuk akhlak dan akidah dalam menanamkan nilai-nilai positif serta memberikan pondasi yang kuat dalam belajar di semua aspek.

Dengan mengikuti anak mereka ke *Full day School* (FDS) ini, para orangtua berharap bisa meningkatkan nilai akademik anak-anak mereka untuk persiapan



melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya dengan sukses. Dalam hasil sebuah penelitian disebutkan bahwa anak yang menempuh pendidikan di *Full day School* (FDS) terbukti mampu lebih baik dalam mengikuti setiap mata pelajaran dan menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan.

2.1.4 Kebijakan Sarana Prasarana Untuk Sekolah Swasta

Menurut Suyanto (2013), Pembangunan sebuah institusi pendidikan swasta harus memiliki lima pilar kebijakan pendidikan yaitu meningkatkan ketersediaan, keterjangkauan, kualitas/mutu, kesetaraan, dan kepastian/keterjaminan layanan pendidikan. Aspek-aspek tersebut telah dijabarkan lagi oleh Prof suyanto, Ph.d melalui tabel dibawah :

Tabel 2.1 Penjabaran aspek-aspek pilak kebijaksanaan pendidikan

Deskripsi	Program
Ketersediaan	
Menjamin tempat belajar bagi semua anak usia sekolah yang memadai (dimensi mutu)	Penyediaan Ruang Kelas baru Rehabilitasi gedung sekolah
Keterjangkauan	
Mempunyai dua makna : dalam arti geografis dan ekonomi	Penyelenggaraan SMP Terbuka Penyelenggaraan SD SMP satu atap Penyelenggaraan pendidikan khusus dan layanan khusus Pemberian BOS, BOMM, beasiswa miskin
Kualitas	
Mempunyai dua konotasi : proses	Penyediaan sarana: Penyediaan



dan hasil. Ditjen Mandikdasmen memusatkan pada proses	perpustakaan , multimedia Peningkatan mutu prasarana : Peralatan laboratorium, TIK, alat keterampilan Penyelenggaraan SSN, RSBI dan SBI
Kesetaraan	
Kesamaan hak untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu tanpa diskriminasi , Baik dari sisi siswa maupun penyelenggara sekolah	Pendidikan inklusif. Penyelenggaraan SSN, RSBI dan SBI Penyediaan sarana dan prasarana sesuai SNP Penyediaan beasiswa miskin Penyediaan beasiswa prestasi .
Kepastian	
Kepastian Untuk mendapatkan tempat ketika peserta didik melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi tanpa diskriminasi berdasarkan latar belakang sosial.	Pembangunan USB atau RKB pada jenjang pendidikan berikutnya Penyediaan Beasiswa miskin Pemberian dan perbaikan gizi BOS dengan berbagai penyempurnaan sistemnya

Sumber : Hasil Analisa Pribadi



2.1.5 Standar Desain Interior serta Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Menengah Pertama Swasta

Standar desain interior serta sarana dan prasana untuk SMP Swasta di Indonesia telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas Negeri dan Swasta, Beberapa peraturan yang terkait dengan pembangunan dan pengembangan gedung sekolah dijelaskan dibawah.

A. Peraturan Bangunan

1. Lahan untuk satuan pendidikan SMP/MTs memenuhi ketentuan rasio minimum luas lahan terhadap peserta didik seperti tercantum pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Rasio Minimum Luas Lantai Bangunan terhadap Peserta Didik

Banyak rombongan belajar	Rasio minimum luas lantai bangunan terhadap m ² /peserta didik		
	Bangunan satu lantai	Bangunan dua lantai	Bangunan tiga lantai
19-21	11,6	6,2	4,3

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007

2. Untuk SMP/MTs yang memiliki kurang dari 19-20 peserta didik per rombongan belajar, lantai bangunan memenuhi ketentuan luas minimum seperti tercantum pada Tabel 2.2.

Tabel 2.3 Rasio Minimum Luas Lantai Bangunan terhadap Peserta Didik

Banyak rombongan belajar	Luas minimum lantai bangunan (m ²)		
	Bangunan satu lantai	Bangunan dua lantai	Bangunan tiga lantai
19-21	1300	1390	1440

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007

3. Bangunan memenuhi ketentuan tata bangunan yang terdiri dari:



- a. koefisien dasar bangunan maksimum 30%
 - b. koefisien lantai bangunan dan ketinggian maksimum bangunan yang ditetapkan dalam Peraturan Daerah;
 - c. jarak bebas bangunan yang meliputi garis sempadan bangunan dengan as jalan, tepi sungai, tepi pantai, jalan kereta api, dan/atau jaringan tegangan tinggi, jarak antara bangunan dengan batas-batas persil, dan jarak antara as jalan dan pagar halaman yang ditetapkan dalam Peraturan Daerah.
4. Bangunan memenuhi persyaratan keselamatan berikut.
 - a. Memiliki konstruksi yang stabil dan kukuh sampai dengan kondisi pembebanan maksimum dalam mendukung beban muatan hidup dan beban muatan mati, serta untuk daerah/zona tertentu kemampuan untuk menahan gempa dan kekuatan alam lainnya.
 - b. Dilengkapi sistem proteksi pasif dan/atau proteksi aktif untuk mencegah dan menanggulangi bahaya kebakaran dan petir.
 5. Bangunan memenuhi persyaratan kesehatan berikut.
 - a. Mempunyai fasilitas secukupnya untuk ventilasi udara dan pencahayaan yang memadai.
 - b. Memiliki sanitasi di dalam dan di luar bangunan meliputi saluran air bersih, saluran air kotor dan/atau air limbah, tempat sampah, dan saluran air hujan.
 - c. Bahan bangunan yang aman bagi kesehatan pengguna bangunan dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan.
 6. Bangunan menyediakan fasilitas dan aksesibilitas yang mudah, aman, dan nyaman termasuk bagi penyandang cacat.
 7. Bangunan memenuhi persyaratan kenyamanan berikut.



- a. Bangunan mampu meredam getaran dan kebisingan yang mengganggu kegiatan pembelajaran.
 - b. Setiap ruangan memiliki pengaturan penghawaan yang baik.
 - c. Setiap ruangan dilengkapi dengan lampu penerangan.
8. Bangunan bertingkat memenuhi persyaratan berikut.
- a. Maksimum terdiri dari tiga lantai.
 - b. Dilengkapi tangga yang mempertimbangkan kemudahan, keamanan, keselamatan, dan kesehatan pengguna.
9. Bangunan dilengkapi sistem keamanan berikut.
- a. Peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat, dan jalur evakuasi jika terjadi bencana kebakaran dan/atau bencana lainnya.
 - b. Akses evakuasi yang dapat dicapai dengan mudah dan dilengkapi penunjuk arah yang jelas.
10. Bangunan dilengkapi instalasi listrik dengan daya minimum 1300 watt.
11. Pembangunan gedung atau ruang baru harus dirancang, dilaksanakan, dan diawasi secara profesional.
12. Kualitas bangunan minimum permanen kelas B, sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 Pasal 45, dan mengacu pada Standar PU.
13. Bangunan sekolah/madrasah baru dapat bertahan minimum 20 tahun.
14. Pemeliharaan bangunan sekolah adalah sebagai berikut.
- a. Pemeliharaan ringan, meliputi pengecatan ulang, perbaikan sebagian daun jendela/pintu, penutup lantai, penutup atap, plafon, instalasi air dan listrik, dilakukan minimum sekali dalam 5 tahun.
 - b. Pemeliharaan berat, meliputi penggantian rangka atap, rangka plafon, rangka kayu, kusen, dan semua penutup atap, dilakukan minimum sekali dalam 20 tahun.



15. Bangunan dilengkapi izin mendirikan bangunan dan izin penggunaan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

B. Kelengkapan Prasarana dan Sarana

Sebuah SMP/MTs sekurang-kurangnya memiliki prasarana sebagai berikut:

1. ruang kelas,
2. ruang perpustakaan,
3. ruang laboratorium IPA,
4. ruang pimpinan,
5. ruang guru,
6. ruang tata usaha,
7. tempat beribadah,
8. ruang konseling,
9. ruang UKS,
10. ruang organisasi kesiswaan,
11. jamban,
12. gudang,
13. ruang sirkulasi,
14. tempat bermain/berolahraga.

Ketentuan mengenai ruang-ruang tersebut beserta sarana yang ada di setiap ruang diatur dalam standar tiap ruang sebagai berikut.

1. Ruang Kelas
 - a. Fungsi ruang kelas adalah tempat kegiatan pembelajaran teori, praktek yang tidak memerlukan peralatan khusus, atau praktek dengan alat khusus yang mudah dihadirkan.
 - b. Banyak minimum ruang kelas sama dengan banyak rombongan belajar.
 - c. Kapasitas maksimum ruang kelas 32 peserta didik.
 - d. Rasio minimum luas ruang kelas 2 m²/peserta didik. Untuk



rombongan belajar dengan peserta didik kurang dari 15 orang, luas minimum ruang kelas 30 m². Lebar minimum ruang kelas 5 m.

e. Ruang kelas memiliki fasilitas yang memungkinkan pencahayaan yang memadai untuk membaca buku dan untuk memberikan pandangan ke luar ruangan.

f. Ruang kelas memiliki pintu yang memadai agar peserta didik dan guru dapat segera keluar ruangan jika terjadi bahaya, dan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.

g. Ruang kelas dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.4

Tabel 2.4 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas

No	Jenis Perabot	Rasio	Deskripsi
1	Kursi peserta didik	1 buah/peserta didik	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Ukuran sesuai dengan kelompok usia peserta didik dan mendukung pembentukan postur tubuh yang baik, minimum dibedakan dimensinya untuk kelas 1-3 dan kelas 4-6. Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar.
2	Meja peserta didik	1 buah/peserta didik	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Ukuran sesuai dengan kelompok



			usia peserta didik dan mendukung pembentukan postur tubuh yang baik, minimum dibedakan dimensinya untuk kelas 1-3 dan kelas 4-6. Desain memungkinkan kaki peserta didik masuk dengan leluasa ke bawah meja.
3	Kursi guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman.
4	Meja guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman.
5	Lemari	1 buah/ruang	Kuat, stabil, dan aman. Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan yang diperlukan kelas. Tertutup dan dapat dikunci.
6	Rak hasil karya anak didik	1 buah/ruang	Kuat, stabil, dan aman. Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan yang diperlukan kelas. Tertutup dan dapat dikunci.
7	Papan pajang	1 buah/ruang	Kuat, stabil, dan aman.



			Ukuran minimum 60 cm x 120 cm.
8	Peralatan Pendidikan		
9	Alat peraga		[lihat daftar sarana laboratorium IPA]
10	Media Pendidikan		
11	Papan tulis	1 buah/ruang	Kuat, stabil, dan aman. Ukuran minimum 90 cm x 200 cm. Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas.
12	Perlengkapan Lain		
13	Tempat sampah	1 buah/ruang	
14	Tempat cuci tangan	1 buah/ruang	
15	Jam dinding	1 buah/ruang	
16	Kotak kontak	1 buah/ruang	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007

2. Ruang Perpustakaan

- Ruang perpustakaan berfungsi sebagai tempat kegiatan peserta didik dan guru memperoleh informasi dari berbagai jenis bahan pustaka dengan membaca, mengamati, mendengar, dan sekaligus tempat petugas mengelola perpustakaan.
- Luas minimum ruang perpustakaan sama dengan luas satu ruang kelas. Lebar minimum ruang perpustakaan 5 m.
- Ruang perpustakaan dilengkapi jendela untuk memberi pencahayaan yang memadai untuk membaca buku.
- Ruang perpustakaan terletak di bagian sekolah yang mudah dicapai.
- Ruang perpustakaan dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel

2.5.



Tabel 2.5. Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Perpustakaan

No	Jenis Perabot	Rasio	Deskripsi
1	Rak buku	1 set/sekolah	Dapat menampung seluruh koleksi dengan baik. Memungkinkan peserta didik menjangkau koleksi buku dengan mudah.
2	Rak majalah	1 buah/sekolah	Dapat menampung seluruh koleksi majalah. Memungkinkan peserta didik menjangkau koleksi majalah dengan mudah.
3	Rak surat kabar	1 buah/sekolah	Dapat menampung seluruh koleksi surat kabar. Memungkinkan peserta didik menjangkau koleksi surat kabar dengan mudah. 2500 untuk 19-24 rombongan belajar.
4	Meja baca	15 buah/sekolah	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Desain meja memungkinkan kaki peserta didik masuk dengan leluasa ke bawah meja.
5	Kursi baca	15 buah/sekolah	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar.
6	Kursi baca	15 buah/sekolah	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik. Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar.
7	Kursi kerja	1 buah/petugas	Kuat dan stabil.



			Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman.
8	Meja kerja/ sirkulasi	1 buah/petugas	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman.
9	Lemari katalog	1 buah/sekolah	Cukup untuk menyimpan kartu-kartu katalog. Lemari katalog dapat diganti dengan meja untuk menempatkan katalog.
10	Lemari	1 buah/sekolah	Ukuran memadai untuk menampung seluruh peralatan untuk pengelolaan perpustakaan. Dapat dikunci.
11	Papan pengumuman	1 buah/sekolah	Ukuran minimum 1 m ² .
12	Perlengkapan Meja multimedia	1 buah/sekolah	Kuat dan stabil. Ukuran memadai untuk menampung seluruh peralatan multimedia.

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007

3. Ruang Laboratorium IPA

- Ruang laboratorium IPA berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran IPA secara praktek yang memerlukan peralatan khusus.
- Ruang laboratorium IPA dapat menampung minimum satu rombongan belajar.
- Rasio minimum luas ruang laboratorium IPA 2,4 m²/peserta didik. Untuk rombongan belajar dengan peserta didik kurang dari 20 orang, luas minimum ruang laboratorium 48 m² termasuk luas ruang



penyimpanan dan persiapan 18 m². Lebar minimum ruang laboratorium IPA 5 m.

- d. Ruang laboratorium IPA dilengkapi dengan fasilitas untuk memberipencapaian yang memadai untuk membaca buku dan mengamati obyek percobaan.
- e. Tersedia air bersih.
- f. Ruang perpustakaan dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.6

Tabel 2.6. Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Laboratorium IPA

No	Jenis Perabot	Rasio	Deskripsi
1	Kursi	1 buah/peserta didik, ditambah 1 buah/guru	Kuat, stabil, dan mudah dipindahkan.
2	Meja peserta didik	1 buah/7 peserta didik	Kuat dan stabil. Ukuran memadai untuk menampung kegiatan peserta didik secara berkelompok maksimum 7 orang.
3	Meja demonstrasi	1 buah/lab	Kuat dan stabil. Luas meja memungkinkan untuk melakukan demonstrasi dan menampung peralatan dan bahan yang diperlukan. Tinggi meja memungkinkan seluruh peserta didik dapat mengamati percobaan yang didemonstrasikan.
4	Meja persiapan	1 buah/lab	Kuat dan stabil.



			Ukuran memadai untuk menyiapkan materi percobaan.
5	Lemari alat	1 buah/lab	Ukuran memadai untuk menampung semua alat. Tertutup dan dapat dikunci.
6	Lemari bahan	1 buah/lab	Ukuran memadai untuk menampung semua bahan dan tidak mudah berkarat. Tertutup dan dapat dikunci.
7	Bak cuci	2 kelompok, ditambah 1 buah di ruang persiapan.	Tersedia air bersih dalam jumlah memadai.

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007

4. Ruang Pimpinan

- Ruang pimpinan berfungsi sebagai tempat melakukan kegiatan pengelolaan sekolah, pertemuan dengan sejumlah kecil guru, orang tua murid, unsur komite sekolah, petugas dinas pendidikan, atau tamu lainnya.
- Luas minimum ruang pimpinan 12 m² dan lebar minimum 3 m.
- Ruang pimpinan mudah diakses oleh guru dan tamu sekolah, dapat dikunci dengan baik.
- Ruang pimpinan dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.7.

Tabel 2.7 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Pimpinan

No	Jenis Perabot	Rasio	Deskripsi
1	Kursi pimpinan	1 buah/ruang	Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman.
2	Meja pimpinan	1 buah/ruang	Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman.



3	Lemari	1 set/ruang	Ukuran memadai untuk 5 orang duduk dengan nyaman.
4	Papan statistik	1 buah/ruang	Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan pimpinan sekolah. Tertutup dan dapat dikunci.
5	Simbol kenegaraan	1 set/ruang	Terdiri dari Bendera Merah Putih, Garuda Pancasila, Gambar Presiden RI, dan Gambar Wakil Presiden RI.
6	Tempat sampah	1 buah/ruang	
7	Jam dinding	1 buah/ruang	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007

5. Ruang Guru

- Ruang guru berfungsi sebagai tempat guru bekerja dan istirahat serta menerima tamu, baik peserta didik maupun tamu lainnya.
- Rasio minimum luas ruang guru 4 m²/pendidik dan luas minimum 48 m².
- Ruang guru mudah dicapai dari halaman sekolah ataupun dari luar lingkungan sekolah, serta dekat dengan ruang pimpinan.
- Ruang guru dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.8.

Tabel 2.8. Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Guru

No	Jenis Perabot	Rasio	Deskripsi
1	Kursi kerja	1 buah/guru, ditambah 1 buah/satu wakil kepala sekolah	Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman.
2	Meja kerja	1 buah/guru	Model meja setengah biro.



			Ukuran memadai untuk menulis, membaca, memeriksa pekerjaan, dan memberikan konsultasi.
3	Lemari	1 buah/guru, atau 1 buah yang digunakan bersama oleh semua guru	Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan guru untuk persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Tertutup dan dapat dikunci.
4	Kursi tamu	1 set/ruang	
5	Papan statistik	1 buah/ruang	Berupa papan tulis berukuran minimum 1 m ² ..
6	Papan pengumuman	1 buah/ruang	Berupa papan tulis berukuran minimum 1 m ² .
7	Tempat sampah	1 buah/ruang	
8	Tempat cuci tangan	1 buah/ruang	
9	Jam dinding	1 buah/ruang	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007

5. Ruang Tata Usaha

- Ruang tata usaha berfungsi sebagai tempat kerja petugas untuk mengerjakan administrasi sekolah.
- Rasio minimum luas ruang tata usaha 4 m²/petugas dan luas minimum 16 m².
- Ruang tata usaha mudah dicapai dari halaman sekolah ataupun dari luar lingkungan sekolah, serta dekat dengan ruang pimpinan.
- Ruang tata usaha dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada Tabel 2.9.

Tabel 2.9. Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Tata Usaha

No	Jenis Perabot	Rasio	Deskripsi
----	---------------	-------	-----------



1	Kursi kerja	1 buah/guru, ditambah	Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman.
2	Meja kerja	1 buah/guru	Model meja setengah biro. Ukuran memadai untuk menulis, membaca, memeriksa pekerjaan, dan memberikan konsultasi.
3	Lemari	1 buah/guru, atau 1 buah yang digunakan bersama oleh semua guru	Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan guru untuk persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Tertutup dan dapat dikunci.
4	Papan statistik	1 buah/ruang	Berupa papan tulis berukuran minimum 1 m ² ..
5	Mesin ketik/komputer	1 buah/ruang	
6	Filing cabinet	1 buah/sekolah	
7	Brankas	1 buah/sekolah	
8	Tempat cuci tangan	1 buah/sekolah	
9	Jam dinding	1 buah/ruang	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007

2.2 Kajian tentang Positive Environment

2.2.1 Pengertian Positive Environment

Istilah *Positive Environment* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti lingkungan positif. Menurut Puwarnto, Heri (1998) bahwa sikap positif adalah suatu kecenderungan tindakan seseorang dalam mendekati, menyenangkan, mengharapkan obyek-objek tertentu.

Sedangkan Lingkungan Sosial menurut Stroz (1987:76) meliputi “semua kondisi-kondisi dalam dunia yang dalam cara-cara tertentu mempengaruhi tingkah



laku seseorang, termasuk pertumbuhan dan perkembangan atau *life processe*, yang dapat pula dipandang sebagai penyiapan lingkungan (to provide environment) bagi generasi yang lain“. Menurut Amsyari (1986:12) lingkungan sosial merupakan “manusia-manusia lain yang ada di sekitarnya seperti tetangga-tetangga, teman-teman, bahkan juga orang lain disekitarnya yang belum dikenal”.

Hubungan langsung antara Environmental Psychology dengan desain dimulai saat programming utamanya bila ada fasilitas dan kebutuhankebutuhan khusus, misalnya fasilitas khusus untuk orang-orang berkebutuhan khusus (Wardhana, 2007).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan lingkungan sosial adalah segala sesuatu yang terdapat di sekitar manusia yang dapat memberikan pengaruh pada manusia tersebut, serta manusia-manusia lain yang ada di sekitarnya, seperti tetangga-tetangga, teman-teman, bahkan juga orang lain di sekitarnya yang belum dikenal sekalipun.

Sehingga bisa diambil kesimpulan lingkungan positif adalah kondisi disekitar manusia yang dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang dalam mendekati, menyayangi, mengharapkan objek-objek tertentu dengan senang dan tanpa paksaan.

2.2.2 Fungsi Lingkungan Positif di Sekolah

Menurut Dalyono (2010:131) lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Lingkungan sekolah sangat berperan dalam meningkatkan pola pikir anak, karena kelengkapan sarana dan prasarana dalam belajar serta kondisi lingkungan yang baik sangat penting guna mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Lingkungan sekolah yaitu keadaan sekolah tempat belajar yang turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Keadaan gedung sekolahnya dan letaknya, serta alat-alat belajar yang juga ikut menentukan keberhasilan belajar siswa (Muhibbin Syah, 2010:152). Menurut Oemar Hamalik



(2009:6) lingkungan sekolah adalah sebagai tempat mengajar dan belajar. Sebagai suatu lembaga yang menyelenggarakan pengajaran dan kesempatan belajar harus memenuhi bermacam-macam persyaratan antara lain: murid, guru, program pendidikan, asrama, sarana dan fasilitas. Segala sesuatu telah diatur dan disusun menurut pola dan sistematika tertentu sehingga memungkinkan kegiatan belajar dan mengajar berlangsung dan terarah pada pembentukan dan pengembangan siswa.

2.2.3 Manfaat Lingkungan dijadikan sebagai Sumber Belajar

a. Mengatasi kebosanan dalam belajar

Dengan adanya lingkungan sekolah siswa tidak akan bosan dan lebih nyaman dalam proses belajar.

b. Memberikan suasana belajar yang unik bagi siswa

Suasana belajar yang unik dapat membuat siswa lebih senang dan lebih betah berada di dalam kelas.

c. Memberikan suatu pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih berprestasi

Adanya lingkungan sekolah memberikan materi yang lebih luas tentang masalah yang ada di luar sekolah. Ini tentunya membuat siswa menjadi lebih berprestasi.

d. Sebagai sarana belajar siswa yang kompetitif

Lingkungan sekolah kali ini berperan dalam mewujudkan suasana belajar yang kompetitif, yaitu di berikannya sebuah materi mengenai lingkungan sekitar dan manfaatnya bagi siswa yang tentunya berguna dan bermanfaat sekali bagi siswa.

e. Dukungan lingkungan hidup membuat siswa menjadi lebih nyaman belajar

Kenyamanan belajar menjadi prioritas utama guru dalam membuat siswanya lebih berprestasi. Oleh karena itu lingkungan hidup itu sangat penting sekali.

2.2.4 Tujuan Lingkungan Positif pada Sekolah bagi Siswa

1. Dapat membuat siswa lebih mendalami semua mata pelajaran yang ada di sekolah
2. Membuat siswa lebih rajin dalam menuntut ilmu



3. Membuat siswa lebih aktif di kelas dan berprestasi di kelas
4. Dapat memberikan siswa motivasi belajar di dalam maupun di luar kelas
5. Sebagai wujud kepedulian siswa untuk lebih mencintai lingkungan sekitar sekolah
6. Dapat memberikan siswa pengalaman belajar di lingkungan luar sekolah

2.2.5 Faktor yang mempengaruhi Lingkungan Positif pada Sekolah

Menurut Winataputra (2003), menyatakan bahwa pengelolaan kelas adalah serangkaian kegiatan guru yang ditujukan untuk mendorong munculnya tingkah laku siswa yang diharapkan dan menghilangkan tingkah laku tidak diharapkan, menciptakan hubungan interpersonal yang baik dan iklim sosial-emosional yang positif, serta menciptakan dan memelihara organisasi kelas yang produktif dan efektif. Sudrajat, menyatakan bahwa pengelolaan kelas lebih berkaitan dengan upaya-upaya untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar (pembinaan rapport, penghentian perilaku peserta didik yang menyelewengkan perhatian kelas, pemberian ganjaran, penyelesaian tugas oleh peserta didik secara tepat waktu, penertan norma kelompok yang produktif), di dalamnya mencakup pengaturan orang (peserta didik) dan fasilitas". Dan menurut Winzer (Winataputra, 2003) menyatakan bahwa pengelolaan kelas adalah cara-cara yang ditempuh guru dalam menciptakan lingkungan kelas agar tidak terjadi kekacauan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencapai tujuan akademis dan sosial.

2.2.6 Penerapan Positive Environment pada Desain Interior SMP

Lingkungan yang positif harus diterapkan pada pembentukan siswa, guru, dan staff sekolah agar mereka menjadi pribadi yang positif, menjalin komunikasi dua arah, terutama pada siswa sekolah dan terbuka satu sama lain. Positive Environment dapat diterapkan melalui lay out fasilitas ruang dan furniture yang dibuat open-space tidak membatasi komunikasi pada sekolah karena salah satu kunci positive environment terletak pada kegiatan yang dilakukan oleh banyak



pihak. Menyediakan fasilitas untuk berdiskusi, berbincang, dan kegiatan yang dilakukan bersama. Karena dengan hal ini siswa dapat membiasakan dirinya lebih terbuka menjalin hubungan baik antar satu sama lain, sehingga diharapkan hal ini dapat mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah.



Gambar 2.3 Layout Open Space pada ruang diskusi
Sumber : Pinterest.com (Akses : 06/02/2017, 14:31 WIB)

2.3 Kajian Langgam Desain

Dalam merancang sebuah objek interior maka perlu memiliki sebuah langgam/*style*. Langgam merupakan gagasan atau ide dasar yang dijadikan sebagai acuan dalam merancang sebuah interior, pada interior sekolah Luqman Al Hakim masih belum memiliki langgam yang spesifik pada umumnya sekolah yang berstandart internasional memakai langgam/*style* modern, dan eco-friendly. Sekolah spesifik seperti sekolah islam pada umumnya menyatukan laggam/*style* Arabian, dan morrocan.

2.3.1 Langgam Desain Modern

Style arsitektur modern atau arsitektur modernis adalah istilah yang digunakan untuk sekelompok gaya arsitektur yang muncul pada paruh pertama abad ke-20 dan menjadi dominan setelah Perang Dunia II. Hal ini didasarkan pada



teknologi baru konstruksi, khususnya penggunaan kaca, baja dan beton bertulang; dan setelah penolakan terhadap arsitektur tradisional neoklasik dan Beaux-Arts gaya yang populer pada abad ke-19. arsitektur modern terus menjadi gaya arsitektur yang dominan untuk bangunan kelembagaan dan perusahaan ke 1980-an, ketika ditantang oleh Postmodernisme, dan kemudian dengan "Neo-modernisme" dan sekolah lainnya yang secara bertahap digantikan itu. arsitek terkenal penting untuk sejarah dan perkembangan gerakan modernis termasuk Frank Lloyd Wright, Ludwig Mies van der Rohe, Le Corbusier, Walter Gropius, Konstantin Melnikov, Erich Mendelsohn, Joseph Eichler, Richard Neutra, Louis Sullivan, Gerrit Rietveld, Bruno Taut, Gunnar Asplund, Arne Jacobsen, Oscar Niemeyer dan Alvar Aalto.

Industrialis Perancis François Coignet adalah orang pertama yang menggunakan besi beton bertulang, yang, beton diperkuat dengan jeruji besi, sebagai suatu teknik untuk membangun bangunan. Pada tahun 1853 Coignet dibangun besi pertama struktur beton bertulang, rumah bertingkat empat di pinggiran kota Paris. Sebuah langkah lebih jauh maju yang penting adalah penemuan lift keselamatan oleh Elisha Otis, pertama didemonstrasikan di pameran Crystal Palace pada tahun 1852, yang membuat tinggi perkantoran dan apartemen bangunan praktis. Teknologi lain yang penting untuk arsitektur baru itu lampu listrik, yang sangat mengurangi bahaya yang melekat dari kebakaran yang disebabkan oleh gas pada abad ke-19.

Debut material baru dan teknik terinspirasi arsitek untuk melepaskan diri dari model neoklasik dan eklektik yang mendominasi arsitektur Eropa dan Amerika pada akhir abad ke-19, terutama eklektisisme, arsitektur Victoria dan Edwardian, dan gaya arsitektur Beaux-Arts. istirahat ini dengan masa lalu terutama didorong oleh teori arsitektur dan sejarawan Eugène Viollet-le-Duc. Pada tahun 1872 bukunya *Entretiens sur L'Architecture*, ia mendesak: "menggunakan cara dan pengetahuan yang diberikan kepada kita oleh zaman kita, tanpa tradisi intervensi yang tidak lagi layak hari ini, dan dengan cara itu kita bisa meresmikan sebuah arsitektur baru Untuk setiap. berfungsi materialnya;.. untuk setiap bahan bentuk dan ornamen yang " buku ini dipengaruhi generasi arsitek, termasuk Louis Sullivan, Victor Horta, Hector Guimard, dan Antoni Gaudí



1. Karakteristik

a) Garis Lurus bersih

Desain modern itu dimaksudkan untuk menjadi antitesis dari gaya desain sebelumnya yang digunakan berat tekstur, ukiran dan nada kayu di seluruh rumah. Oleh karena itu, sebagian besar komponen desain modern, dari furnitur dengan bentuk kamar, termasuk bersih, garis lurus tanpa rincian tambahan. Ini sedikit berbeda dari desain kontemporer, yang menggunakan kurva dan garis menyapu; Garis desain modern yang lebih tajam, lebih tajam dan sangat cadang. Yang mengatakan, ada beberapa jenis desain yang berbeda yang termasuk dalam kategori ini, terutama untuk perabotan, seperti: Mission style, Art Deco ,Shaker

b) Penggunaan Logam

Krom dan stainless steel membuat sebuah bagian besar dari desain modern. Melakukan jauh dengan rincian logam tradisional (seperti besi tempa) membuka pintu untuk bersih, logam dipoles untuk digunakan di tempat mereka. Hal ini tidak biasa saat melihat chrome atau stainless steel sebagai bagian dari furnitur, seperti kaki meja atau terkena bagian dari bingkai kursi itu. Chrome digunakan secara luas di seluruh rumah terlihat di kran, gagang pintu, pegangan lemari, lampu dan pagar. chrome dipoles memiliki bersinar sangat tinggi dan nada sedikit biru yang membuatnya tampak sangat dingin, yang membantu itu cocok dengan misi desain modern untuk bergerak menjauh dengan yang lebih tua, lebih "hidup dalam" gaya.

2.3.2 Penerapan Langgam Modern pada objek Sekolah

Penerapan langgam modern pada objek sekolah sebagai berikut :



Gambar 2.4 Contoh penerapan langgam modern pada area bermain

Sumber : <http://fountaininterior.com/wp-content/uploads/2013/01/berling-modern-interior-design-882x587.jpg>
(Akses : 03/02/2017, 16:43 WIB)

2.4 Kajian tentang *Edu-Fun*

Edu – Fun merupakan singkatan dari Education dan Fun, Education dalam Bahasa Indonesia yaitu edukasi/pendidikan. Pengertian pendidikan berdasarkan UU No.20 (2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sedangkan Fun dalam Bahasa Indonesia adalah senang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017) senang merupakan bentuk puas dan lega, tanpa rasa susah dan kecewa dan sebagainya. Sehingga bisa diambil sebuah kesimpulan pengertian Edu-Fun adalah sebuah proses pembelajaran yang membuat peserta didik merasa puas dan lega, tanpa rasa susah atau paksaan.

2.4.1 Pengertian *Edu-Fun*

Menurut Horton dan Hunt (1968), lembaga pendidikan berkaitan dengan fungsi yang nyata (manifes) berikut:



1. Mempersiapkan anggota masyarakat untuk mencari nafkah.
2. Mengembangkan bakat perseorangan demi kepuasan pribadi dan bagi kepentingan masyarakat.
3. Melestarikan kebudayaan.
4. Menanamkan keterampilan yang perlu bagi partisipasi dalam demokrasi.

Fungsi lain dari lembaga pendidikan adalah sebagai berikut.

1. Mengurangi pengendalian orang tua. Melalui pendidikan, sekolah orang tua melimpahkan tugas dan wewenangnya dalam mendidik anak kepada sekolah.
2. Menyediakan sarana untuk pembangkangan. Sekolah memiliki potensi untuk menanamkan nilai pembangkangan di masyarakat. Hal ini tercermin dengan adanya perbedaan pandangan antara sekolah dan masyarakat tentang sesuatu hal, misalnya pendidikan seks dan sikap terbuka.
3. Mempertahankan sistem kelas sosial. Pendidikan sekolah diharapkan dapat mensosialisasikan kepada para anak didiknya untuk menerima perbedaan prestise, privilese, dan status yang ada dalam masyarakat. Sekolah juga diharapkan menjadi saluran mobilitas siswa ke status sosial yang lebih tinggi atau paling tidak sesuai dengan status orang tuanya.
4. Memperpanjang masa remaja. Pendidikan sekolah dapat pula memperlambat masa dewasa seseorang karena siswa masih tergantung secara ekonomi pada orang tuanya.

2.4.2 Perkembangan Kognitif dan Bahasa pada remaja

Penggolongan remaja menurut Thonburg (1982: 14) terbagi 3 tahap, yaitu (a) remaja awal (usia 13-14 tahun), (b) remaja tengah (usia 15-17 tahun) dan (c) remaja akhir (usia 18-21 tahun). Masa remaja awal, umumnya individu telah memasuki pendidikan di bangku sekolah menengah tingkat pertama (SMP), sedangkan masa remaja tengah, individu sudah duduk di sekolah menengah atas (SMA). Kemudian, mereka yang tergolong remaja akhir, umumnya memasuki dunia perguruan tinggi atau lulus SMA.



Menurut Jean Piaget, pada masa remaja perkembangan kognitif sudah mencapai tahap puncak, yaitu tahap operasi formal (11 tahun - dewasa) (Gunarsa, 1982); suatu kapasitas untuk berpikir abstrak, dimana penalaran remaja lebih mirip dengan cara ilmuwan mencari pemecahan masalah dalam laboratorium (Berk, 2003). Mengacu pada teori perkembangan kognitif dari Piaget, Berk (2003: 244-249) mengemukakan beberapa ciri dari perkembangan kognitif pada masa ini sebagai berikut:

1. Mampu menalar secara abstrak dalam situasi yang menawarkan beberapa kesempatan untuk melakukan penalaran deduktif hipotetis (hypotetico-deductive reasoning) dan berpikir proposisional (propositional thought). Penalaran deduktif hipotetis adalah suatu proses kognitif, dimana saat seseorang dihadapkan pada suatu permasalahan, maka ia memulai dengan suatu “teori umum” dari seluruh faktor yang mungkin mempengaruhi hasil dan menyimpulkannya dalam suatu hipotesis (atau prediksi) tentang apa yang mungkin terjadi (akibatnya). Berbeda dengan anak pada tahap operasi konkret, dimana anak memecahkan masalah dengan memulai dari realita yang paling nyata sebagai prediksi dari suatu situasi; jika realita tersebut tidak ditemukan, maka ia tidak dapat memikirkan alternatif lain dan gagal memecahkan masalah (Berk, 2003). Jadi pada tahap operasi formal ini, remaja sudah bisa berpikir sistematis, dengan melakukan bermacam-macam penggabungan, memahami adanya bermacam-macam aspek pada suatu persoalan yang dapat diselesaikan seketika, sekaligus, tidak lagi satu persatu seperti yang biasa dilakukan pada anak-anak masa operasi konkret. (Gunarsa, 1982: 160)

2. Memahami kebutuhan logis dari pemikiran proposisional, memperbolehkan penalaran tentang premis (alasan) yang kontradiktif dengan realita. Pemikiran proposisional merupakan karakteristik penting kedua dalam tahap operasi formal. Remaja dapat mengevaluasi logika dari proposisi (pernyataan verbal) tanpa merujuk pada keadaan dunia nyata (real world circumstances). Sebaliknya, anak pada tahap operasi konkret mengevaluasi logika pernyataan hanya dengan mempertibangkan dengan mendasarkan pada bukti-bukti konkret



3. Memperlihatkan distorsi kognitif yaitu pendengar imajiner/khayal dan dongeng pribadi (personal fable), yang secara bertahap akan menurun dan menghilang di usia dewasa. Kapasitas remaja untuk berpikir abstrak, berpadu dengan perubahan fisik menyebabkan remaja mulai berpikir lebih tentang diri sendiri. Piaget yakin bahwa telah terbentuk egosentrisme baru pada tahap operasi formal ini, yaitu ketidakmampuan membedakan perspektif abstrak dari diri sendiri dan orang lain (Inhelder & Piaget, 1955/1958, dalam Berk, 2003).

2.4.3 Penerapan *Edu-Fun* pada Desain Interior Sekolah

Maka dapat disimpulkan bahwa Edu-Fun dapat diciptakan dengan menambah signage, infografis dan fasilitas baru bagi anak pada masa remaja karena secara tidak langsung dan tanpa paksaan menambah wawasan mereka dengan wawasan-wawasan yang baru ini.



Gambar 2.5 Contoh penerapan wallgraphic pada dinding
Sumber : Pinterest.com (Akses : 14/02/2017, 17:15 WIB)

2.5 Kajian tentang Tata Ruang dan Peletakan Furniture

Tata merupakan seperangkat unsur yang berinteraksi, atau berhubungan, atau membentuk satu kesatuan bersama; sistem. Sedangkan ruang (trimatra) merupakan rongga yang dibatasi permukaan bangunan. Tata/ menata/ mengatur ruang meliputi tiga suku pokok yaitu unsur (kegiatan), kualitas



(kekhasan/ ciri sesuatu/ sifat), penolak (standar yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan penilaian; kriteria). Unsur, kualitas, dan penolak dalam merancang bangunan dapat dikelompokkan dalam lima tata atur yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelingkup. (White, 1986). Tata ruang dalam merupakan bidang ilmu yang mempelajari bagaimana mengatur ruang dalam/interior yang memenuhi kebutuhan secara fungsional, memenuhi kaedah estetika maupun menghasilkan ekspresi sesuai yang diinginkan. Didik Nopianto (2005:1).

2.5.1 Ruang Humas

Pengertian humas (hubungan masyarakat) adalah usaha untuk membangun dan mempertahankan reputasi, citra dan komunikasi yang baik dan bermanfaat antara organisasi dan masyarakat. Kesuksesan atau kegagalan dari sebuah organisasi dapat dipengaruhi oleh kegiatan humas atau Public Relations (PR). Sehingga ruang humas memiliki kemiripan dengan area *Lounge* pada bangunan hotel/resort.

2.5.2 Ruang Lobby

Lobby adalah ruang teras di dekat pintu masuk bangunan (bioskop, gedung, perkantoran, dan lainnya). Menurut Lawson (1997) Lobby adalah tempat luas yang menetap/permanen dan memusat pada penerimaan tamu dan fasilitas umum. Lobi biasanya dilengkapi dengan berbagai meja dan kursi yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu. Kata Lobi digunakan pada tahun 1640 yang berarti ruangan masuk yang besar dalam gedung umum. Lobby adalah tempat pusat aktivitas para tamu. Di tempat ini tamu melakukan check in, meminta informasi, membayar rekening tamu dan juga bersosialisasi dengan tamu lainnya.

1. Fungsi Lobby

- a. Sebagai ruang tunggu
- b. Sebagai pemberi peranan “kesan awal” dari suatu bangunan.
- c. Sebagai tempat penjualan dan sebagai symbol.



- d. Sebagai kantor depan. Dimaksudkan agar mudah diketahui oleh para tamu dan mempermudah memperoleh informasi tentang fasilitas/pelayanan bangunan (termasuk sesuatu diluar bangunan)
2. Peranan Lobby sebagai Front Officee
 - a. Merupakan pusat kegiatan bangunan.
 - b. Para tamu mendapatkan pelayanan pada saat tiba, berada dan pada waktu akan meninggalkan bangunan
 - c. Tempat memperoleh informasi mengenai bangunan maupun hal-hal diluar bangunan (misalnya obyek pariwisata).
 - d. Menentukan keberhasilan pelayanan yang merupakan kesan pertama dan terakhir bagi tamu (Martinus A 2000:5).
3. Tugas Lobby sebagai Front office
 - a. Informasi pelayanan bangunan.
 - b. Mengkoordinasi pelayanan tamu.
 - c. Menyusun laporan status kelas.
 - d. Pencatatan pembayaran tamu.
 - e. Penyelesaian pembayaran.
 - f. Menyusun riwayat kunjungan tamu.
 - g. Alat-alat komunikasi (telepon, facsimile dan sebagainya).Pengurusan barang-barang bawaan milik tamu (Agustinus D, 1997: 37-38).
4. Aktifitas kegiatan dan kebutuhan ruang

Tabel 2.10. Aktifitas dan kebutuhan ruang

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengunjung	Mencari Informasi	<i>Front Desk</i>
	Menitipkan pesan	
	Membayar Tagihan	
	Ke Toilet	Toilet
	Duduk menunggu	Ruang tunggu
Staff	Melayani tamu	Semua ruangan pada



		sekolah
--	--	---------

Sumber : Hasil Analisa Pribadi

5. Unsur pembentuk ruang

Lantai mempunyai tugas untuk mendukung beban yang datang dari benda-benda, seperti perabot rumah tangga, manusia dengan segala aktifitasnya. Kerangka itu harus mampu dan kuat memikul beban mati atau hidup, lalu lintas manusia dan lainlain. (Y.B. Mangun Wijaya, 1988 : h.329). Menurut Panuwun,Djoko (1998:22) Faktor yang memperngaruhi perencanaan lantai yaitu Fungsi lantai ,Sifat lantai, Karakter lantai, Konstruksi lantai.

Lantai pada lobby bangunan biasanya memakai bahan marmer dan traso yang tidak licin, lantai dekoratif, batu finil, karpet dan komposisi lantai (Lawson, Fred R. 1997: h.204).

Dinding adalah bidang vertikal yang membentuk ruang didalam bangunan. (Ken Sunarko, 1990 : 35). 28 Dinding pada lobby harus dibuat mudah dalam perawatannya. Material yang digunakan bisa berupa laminated wood, plastic, besi dan kaca. (Lawson, Fred R, 1997 : h.204)

Menurut Panuwun, Djoko (1998:22) Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam merencana dinding adalah Fungsi dinding, Sifat dinding, Konstruksi dinding

Langit-langit atau Ceiling secara umum langit-langit mempunyai fungsi antara lain :

- Langit-langit bersama lantai dan dinding membentuk ruangan dalam.
- Merupakan ruanagn atau rongga untuk melindungi dan menutup instalasi listrik, AC, gantungan lampu, load speaker dan kabel-kabel lainnya.
- Sebagai bidang menempelnya titik-titik lampu.
- Berfungsi sebagai bidang peredam suara-suara atau akustik, dengan ditunjang lantai dan dinding (Pamudji Supatandar, 1982 : 203).

Pada lobby bangunan ruang diatas langit-langit harus luas karena merupakan ruangan atau rongga untuk melindungi dan menutup instalasi



listrik, AC, gantungan lampu, loud speaker dan kabel-kabel lainnya. Dalam perencanaan langit-langit harus meliputi :

- a) Fungsi langit-langit
- b) Penentuan ketinggian
- c) Penentuan bentuk penyelesaian
- d) Konstruksi pemasangan
- e) Pengaturan cahaya atau lampu
- f) Penentuan elemen-elemen mekanikal (Djoko Panuwun, 1998 : h.27)

Elemen pengisi ruang Pada lobby furnitur sebagai pengisi ruang sangat penting peranannya. Hal ini dikarenakan furnitur juga dapat menimbulkan suasana dalam ruangan (Jack d. Ninemeier 1948:270)

Perabotan tidak bisa lepas sebagai unsur yang harus diperhatikan perencanaan desain interior. Perabotan selalu menunjukkan pada sebuah bentuk aktivitas manusia. Dalam menentukan ukuran perabotan kita dapat mengambil tolak ukur manusia pemakai. (Silvy,1993:23)

Pada Sekolah Luqman Al Hakim area pada ruang tunggu masih belum memenuhi fungsi dan peranan sebuah Lobby, perabotan pada sekolah Luqman Al Hakim hanya disediakan kursi panjang 2 buah dan meja pendek.

2.5.3 Ruang Kelas

Selain melihat sekolah secara keseluruhan ada beberapa artikel tentang fokus desain kelas, dan pentingnya desain dalam proses pendidikan. Cookson (2006) berbicara tentang pentingnya hal ini. Dia berkata Penataan ulang kelas harus terjadi sebelum guru dapat mengharapkan perbaikan kinerja siswa, membuang barang yang tidak dibutuhkan dan mengurangi jumlah perabot berada di dalam kuasa para guru. Guru akan mengatur kelas secara logika yang akan digunakan dalam belajar (Cookson 2006). Beberapa aspek yang telah dialamatkan oleh peneliti, mengenai lingkungan kelas, meliputi lokasi guru, akustik, pencahayaan, suhu, dan skema warna. Wall (1993) memberi banyak penekanan pada bagaimana lokasi guru di kelas



dapat mempengaruhi perilaku siswa. Dia menemukan bahwa guru harus memposisikan diri di kelas sehingga siswa harus berbicara dengan cukup keras agar semua teman sekelas mereka dapat segera mendengar apa yang dikatakan. Hal ini mengharuskan para guru untuk meninggalkan meja mereka di depan ruangan dan bergerak karena menyesuaikan lokasi siswa berbicara. Bila ada lebih banyak siswa yang terlibat dalam mendengarkan, ruang kelas kurang kacau dan lebih produktif. Para siswa juga merasa seperti mereka termasuk dalam diskusi yang sedang berlangsung, dan rasa inklusi tersebut mendorong konsentrasi yang lebih besar dan sedikit kecenderungan terhadap perilaku yang mengganggu. Jika siswa dikeluarkan dari diskusi mereka cenderung membiarkan perhatian mereka mengembara dan melakukan sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar mereka, yang menyebabkan perilaku lebih mengganggu (Wall 1993). Bahkan di tingkat yang lebih rendah pentingnya lingkungan kelas telah terbentuk.

Doctoroff (2001) menemukan bahwa ada beberapa aspek yang sangat mempengaruhi lingkungan kelas. Dalam banyak kasus, pengayaan lingkungan atau modifikasi telah mengakibatkan perubahan dalam perilaku dan pembelajaran anak dengan sedikit usaha atau gangguan daripada yang terjadi dengan Intervensi guru lebih langsung. Dia menemukan bahwa aktivitas bermain di mana anak-anak harus memperhatikan detail, seperti seni, membaca, teka-teki, dan manipulatif, perlu berada dalam keadaan baik. Daerah yang bercahaya, dan sebaiknya dengan penerangan alami yang baik. Dia juga menemukan jarak pada pusat kelas merata di seluruh ruangan sehingga membantu dalam mengendalikan tingkat kebisingan. Tingkat kebisingan yang tinggi berpotensi menghambat komunikasi selama bermain sosial. Secara umum, tingkat kebisingan harus moderat sehingga anak-anak dan guru dapat bersikap responsif terhadap isyarat sosial masing-masing. Dia menemukan bahwa penciptaan lingkungan bermain inklusif berkualitas tinggi didasarkan pada pemikiran bahwa permainan semua anak muda harus didukung. Dukungan lingkungan untuk bermain meliputi Berbagai strategi, mulai dari area individu dan area bermain yang terdefinisi dengan baik

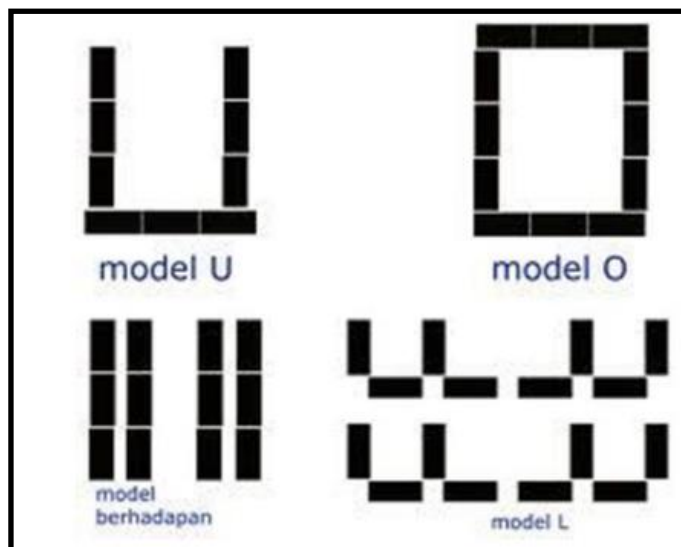


pemilihan strategis dan penempatan bahan bermain untuk pembuatan ruang bermain dan bahan yang dapat diakses sepenuhnya.

Penataan ruang kelas sangat dipengaruhi oleh falsafah dan metode pembelajaran yang dipakai di kelas. Penataan ruang yang klasial dengan semua bangku menghadap kesatu arah (guru dan papan tulis) sangat sesuai dengan metode ceramah. Dalam metode ini, guru berperan sebagai narasumber yang utama, atau mungkin juga satu-satunya. Metode ceramah dan penataan ruang kelas klasial bukan satu-satunya model yang bisa dipakai dikelas.

Beberapa model tata tempat duduk yang biasa digunakan dalam pembelajaran, diantaranya seperti:

- 1) Meja tapal kuda, siswa berkelompok di ujung meja
- 2) Penataan tapal kuda, siswa dalam satu kelompok ditempatkan berdekatan
- 3) Meja Panjang
- 4) Meja Kelompok, siswa dalam satu kelompok ditempatkan berdekatan
- 5) Meja berbaris, dua kelompok duduk berbagi satu meja
- 6) Meja laboratorium
- 7) Klasial: siswa dalam satu kelompok ditempatkan berdekatan
- 8) Bangku individu dengan meja tulisnya: penataan terbaik
- 9) Meja berbaris: dua kelompok duduk berbagi satu meja



Gambar 2.6 Contoh model penataan tempat duduk

Sumber : Anita Lie, Cooperative Learning, (Memperaktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas), Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002, h. 50-52. (Akses : 26/02/2017)

Didalam penataan kelas terdapat 5 prinsip yang harus diperhatikan yaitu

1. Visibility (Keleluasaan Pandangan)

Visibility artinya penempatan dan penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan siswa, sehingga siswa secara leluasa dapat memandang guru, benda atau kegiatan yang sedang berlangsung. Begitu pula guru harus dapat memandang semua siswa kegiatan pembelajaran.

2. Accessibility (mudah dicapai)

Penataan ruang harus dapat memudahkan siswa untuk meraih atau mengambil barang-barang yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Selain itu jarak antar tempat duduk harus cukup untuk dilalui oleh siswa sehingga siswa dapat bergerak dengan mudah dan tidak mengganggu siswa lain yang sedang bekerja.

3. Flesibilitas (Keluwesanan)



Barang-barang di dalam kelas hendaknya mudah ditata dan dipindahkan yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Seperti penataan tempat duduk yang perlu dirubah jika proses pembelajaran menggunakan metode diskusi, dan kerja kelompok

4. Kenyamanan

Kenyamanan disini berkenaan dengan temperatur ruangan, cahaya, suara, dan kepadatan kelas

5. Keindahan

Prinsip keindahan ini berkenaan dengan usaha guru menata ruang kelas yang menyenangkan dan kondusif bagi kegiatan belajar. Menurut (Winataputra, 2011) Ruang kelas yang indah dan menyenangkan dapat berpengaruh positif pada sikap dan tingkah laku siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

2.6 Kajian tentang Psikologi Warna

Kajian tentang psikologi warna ini digunakan untuk menentukan warna yang akan diterapkan dalam desain interior SMP Luqman Al Hakim Surabaya. Menurut Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si. dalam buku yang berjudul *Pengenalan Teori Warna* mengungkapkan bahwa warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya, dan lain-lain.



Gambar 2.7 Jenis Warna

Sumber : www.catrumahminimalis.com/cat-rumah-yang-bagus (Akses : 26/02/2017, 18:43 WIB)

1. Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.
2. Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan terdiri atas warna primer dan sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan mengolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan biru dengan jingga.
3. Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari warna merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah, dan sebagainya. Warna panas mengesankan jarak yang dekat. Tetapi justru barang yang mempunyai warna panas ini radiasi panasnya kecil.
4. Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi



simbol kelembutan, sejuk, nyaman, dan sebagainya. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh. Tetapi justru barang yang mempunyai warna dingin ini radiasi panasnya besar.

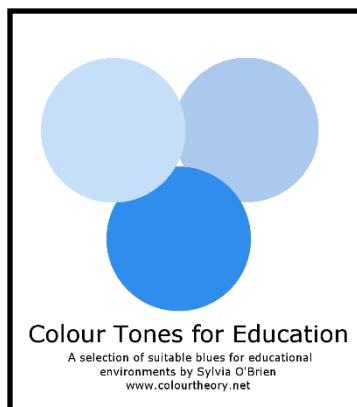
2.6.1 Psikologi Warna pada Lingkungan Pendidikan

Ketika warna digunakan dalam lingkungan belajar, fungsi mengalahkan estetika. Warna tren & frivolities lain menjadi prioritas yang terakhir. Ilmu psikologi warna adalah alasan untuk memilih biru di atas merah, atau oranye di atas ungu. Palet warna digunakan dengan baik agar meningkatkan penyerapan informasi & memfasilitasi proses berpikir.

Usia siswa merupakan faktor penting untuk dipertimbangkan. Menurut Frank Mahnke (Warna, Lingkungan & Response Manusia) ada pedoman dan standar yang harus di ikuti. Siswa Preschool dan SD lebih memilih sisi yang lebih hangat dari palet (merah / orange / kuning) sedangkan siswa tingkat SMA dan Kuliah tertarik pada sisi dingin dari roda warna (biru / hijau / ungu muda). Nada ini lebih dingin membantu mendukung pembelajaran dan meningkatkan ketenangan, dan perlu disadari bahwa hormon siswa pada masa ini berpengaruh dalam pembelajaran. Dibawah akan dijelaskan tentang warna pada siswa tingkat SMA dan Kuliah.

a. Biru

Keluarga warna biru bekerja dengan baik dalam kelas ilmu pengetahuan & matematika karena dapat menurunkan denyut jantung & memungkinkan konsentrasi semakin tinggi

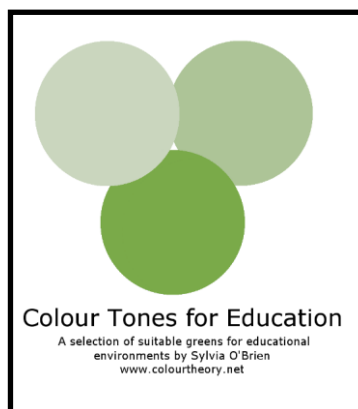


Gambar 2.8 Keluarga warna biru

Sumber : <http://www.colorobjects.com/en/color-columns/the-colour-real/item/357-psychology-of-colour-in-the-educational-environment.html/> (Akses : 17/02/2017, 22:03 WIB)

b. Hijau

Warna alami keseimbangan, yaitu hijau cocok untuk ruang konseling, perpustakaan, sejarah & studi ruang sosial. Warna tenang biru bertabrakan dengan warna kuning yang kreatif menjadi keluarga warna hijau yang cocok untuk *multi-tasking*.

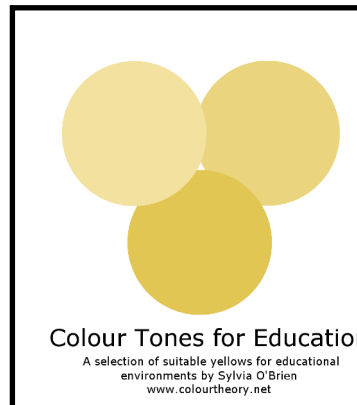


Gambar 2.9 Keluarga warna hijau

Sumber : <http://www.colorobjects.com/en/color-columns/the-colour-real/item/357-psychology-of-colour-in-the-educational-environment.html/> (Akses : 17/02/2017, 22:03 WIB)

c. Kuning

kuning sebagai energy yang halus cocok untuk ruang kelas yang berurusan dengan bahasa dan kegiatan kreatif (seni rupa, tari, seni kuliner).

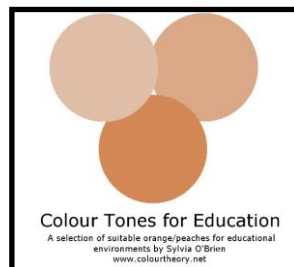


Gambar 2.10 Keluarga warna kuning

Sumber : <http://www.colorobjects.com/en/color-columns/the-colour-real/item/357-psychology-of-colour-in-the-educational-environment.html/> (Akses : 17/02/2017, 22:03 WIB)

d. Peach

Oranye dan peach mendukung fasilitas atletik, drama, pusat-pusat media & kantin. Peringatan: terlalu banyak dapat terlalu merangsang jadi penggunaan yang terbaik untuk mengimbangi dengan nada dingin.



Gambar 2.11 Keluarga warna peach

Sumber : <http://www.colorobjects.com/en/color-columns/the-colour-real/item/357-psychology-of-colour-in-the-educational-environment.html/> (Akses : 17/02/2017, 22:03 WIB)

Pintu masuk sekolah & lorong-lorong adalah wadah yang baik untuk menggunakan warna branding sekolah dan menggunakan warna yang lebih kuat untuk meningkatkan energy di jalan antar kelas digabungkan dengan warna netral.

Ragam warna penting peranya pada interior, terlalu sedikit dapat mengatur pola kebosanan & introversi. Terlalu banyak dapat menambah pikiran dengan overstimulasi. Bahkan di dalam kelas itu sendiri, berbagai warna telah terbukti untuk mendukung proses belajar yang mengurangi kelelahan mata dan kelelahan.



Suasana yang kita inginkan dalam kelas mungkin memiliki 2 suasana- misalnya, dalam sebuah ruang kelas, warna tenang dan netral untuk sebagian besar ruangan dengan dinding depan menggunakan warna midtone fungsional yang memungkinkan siswa untuk mengistirahatkan mata mereka dari kontras tinggi ketika mereka tulisan di papan. Untuk mengambil langkah lebih lanjut, warna dukungan bisa ikut bermain di belakang ruangan untuk memberikan guru motivasi, karena punggung siswa biasanya menghadap dinding depan.

2.7 Kajian tentang Psikologi Bentuk

Bentuk merupakan salah satu elemen dasar dalam desain. Bentuk secara tersendiri maupun dikombinasikan dengan bentuk lain atau dengan garis, dapat menyampaikan arti yang universal sama seperti memberikan petunjuk pada mata atau mengelola informasi. Kita melihat bentuk setiap hari pada logo, bendera, buku maupun baju. Bentuk memiliki variasi karakteristik yang tidak terbatas, setiap bentuk dapat mengkomunikasikan pesan yang berbeda. Akan sulit untuk mendesain tanpa menciptakan sebuah bentuk. Bentuk dapat dibuat dalam berbagai cara, baik dengan warna, ilustrasi atau bahkan dengan foto.

Bentuk merupakan dua wilayah dimensi dengan batasan yang terlihat. Ada bentuk yang terbuka atau tertutup, memiliki sudut atau bulat, besar atau kecil. Bentuk juga dapat organik atau anorganik. Selain itu, bentuk juga dapat dalam bentuk-bebas atau geometris dan tersusun. Bentuk dapat didefinisikan melalui warnanya atau melalui kombinasi garis-garis yang membentuk pinggirannya. Bentuk yang sederhana dapat dikombinasikan menjadi bentuk yang kompleks. Bentuk yang kompleks bisa diabstraksikan untuk membuat bentuk yang sederhana.

Perbedaan karakteristik dari bentuk menyampaikan mood yang berbeda dan arti yang berbeda pula. Mengubah karakteristik dari bentuk dapat merubah cara pandang kita terhadap bentuk dan membuat kita merasakan perbedaan dalam desain. Bentuk adalah cara yang powerful untuk berkomunikasi.

- a) Mengelola informasi melalui koneksi dan perpisahan
- b) Menyimbolkan ide-ide yang berbeda
- c) Menciptakan pergerakan, tekstur dan kedalaman



- d) Menyampaikan mood dan emosi
- e) Menekankan dan menciptakan *entry point* dan bagian yang menarik
- f) Memberikan arah pada mata dari satu elemen desain ke elemen desain selanjutnya

Terdapat tiga jenis bentuk dasar, yakni geometris, natural dan abstrak.

1. Bentuk Geometris

Bentuk geometris terstruktur dan umumnya merupakan bentuk yang simetris. Bentuk geometris ini contohnya adalah segi empat, lingkaran, segitiga, segitujuh, segidelapan dan kerucut. Bentuk geometris ini biasanya mudah untuk dikenali. Bentuk geometris ini juga biasanya teratur dan efisien.

2. Bentuk Natural

Bentuk natural atau organik dapat ditemukan di alam atau dapat juga berupa buatan manusia. Daun merupakan salah satu contoh dari bentuk natural. Tetesan tinta juga bisa disebut sebagai bentuk natural. Bentuk natural ini seringkali tidak beraturan dan berupa cairan. Bentuk natural memiliki lebih banyak kurva yang tidak sama. Umumnya bentuk natural lebih menyenangkan dan menenangkan. Bentuk organik pada halaman web biasanya dibuat melalui penggunaan ilustrasi dan fotografi. Bentuk natural ini memiliki bentuk bebas yang asimetris dan memberikan rasa spontanitas. Bentuk organik memberikan rasa tertarik dan juga memperkuat tema

3. Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak merupakan bentuk natural dalam versi yang lebih sederhana atau lebih bergaya. Bentuk dari abstrak memiliki wujud yang mudah dikenali, namun tidak nyata. Misalnya seperti simbol yang ditemukan pada rambu-rambu, contohnya bentuk kursi roda untuk akses bagi penyandang cacat. Contoh lainnya pada gambar orang yang berbentuk seperti lidi. Ikon juga merupakan bentuk abstrak untuk mewakili ide-ide dan konsep-konsep. Beberapa bentuk abstrak memiliki bentuk yang diakui secara universal. Seperti ikon-ikon yang sering anda lihat sehari-hari.



Terdapat variasi dari bentuk yang tak terbatas dan kombinasi dari bentuk yang masing-masing mengkomunikasikan pesan dan artinya sendiri. Seringkali arti di balik sebuah bentuk adalah budaya (misalnya segidelapan berwarna merah sebagai rambu berhenti), terutama ketika bentuk dikombinasikan. Berikut adalah beberapa makna dari bentuk dasar.

a. Lingkaran

Lingkaran tidak memiliki awalan dan tidak memiliki akhiran. Lingkaran mewakili kekekalan dan dalam setiap budaya biasanya mewakili bentuk matahari, bulan, alam semesta dan objek angkasa lainnya. Lingkaran sering digunakan untuk benda-benda yang akrab seperti roda, bola, berbagai macam buah.

Lingkaran memiliki pergerakan yang bebas. Lingkaran bisa berputar. Bayangan dan garis dapat meningkatkan rasa pergerakan dalam lingkaran. Lingkaran merupakan kurva yang anggun dan terlihat feminin. Lingkaran juga memberikan rasa hangat, menenangkan dan memberikan rasa sensualitas dan cinta. Pergerakannya memberikan energi dan kekuatan. Kelengkapannya menunjukkan ketakterbatasan, kesatuan dan harmoni.

Lingkaran melindungi, memberikan pertahanan dan membatasi. Lingkaran membatasi apa yang ada di dalam dan menjaga hal-hal lain tetap di luar. Lingkaran menawarkan keamanan dan koneksi. Lingkaran menunjukkan komunitas, integritas dan kesempurnaan.

Lingkaran tidak terlalu umum digunakan dalam desain, namun lingkaran dapat digunakan untuk menarik perhatian, memberikan penekanan dan mengatur hal-hal agar tetap terpisah.



Gambar 2.12 Bentuk lingkaran



Sumber : <http://celotehcelatah.blogspot.co.id/2012/12/mengenal-bentuk-geometris-dan-maknanya.html>
(Akses : 20/02/2017, 19:46 WIB)

b. Kotak dan Persegi Panjang

Kotak dan persegi panjang menunjukkan kejujuran dan stabilitas. Kotak adalah bentuk yang umum digunakan dan terpercaya. Hal ini disebabkan karena umumnya tulisan yang kita baca disusun dalam bentuk kotak dan persegi pandang, maka bentuk tersebut menjadi familiar, aman dan nyaman. Kotak dan persegi panjang memberikan kesesuaian, kedamaian, soliditas, keamanan, dan kesetaraan. Keakraban dan stabilitasnya, bersamaan dengan sifatnya yang terlalu biasa dapat terlihat membosankan. Kotak dan persegi panjang umumnya tidak menarik perhatian, namun dapat dimiringkan untuk menambahkan twist yang tak terduga. Misalnya pada halaman web yang memiringkan gambar yang dibingkai agar terlihat menonjol. Dalam simbol Budha, persegi di dalam lingkaran menunjukkan hubungan antara manusia dan penciptanya.



Gambar 2.13 Bentuk persegi

Sumber : <http://celotehcelatah.blogspot.co.id/2012/12/mengenal-bentuk-geometris-dan-maknanya.html>
(Akses : 20/02/2017, 19:46 WIB)

c. Segitiga

Segitiga bisa stabil jika berada di bentuk dasar dan tidak stabil ketika tidak dalam bentuk dasar. Segitiga mewakili tekanan dinamis, aksi dan agresi. Segitiga memiliki energi dan kekuatan dan dinamis stabil serta tidak stabilnya dapat menunjukkan baik konflik maupun kekuatan yang mantap. Segitiga ini seimbang dan dapat menjadi simbol untuk hukum, ilmu dan agama.



Segitiga dapat menunjukkan pergerakan berdasarkan ke mana mereka menunjuk. Segitiga dapat digunakan untuk memberikan tema yang umum seperti piramida, panah dan simbol-simbol. Secara spiritual, segitiga mewakili trinitas agama. Segitiga dapat menunjukkan penemuan diri dan wahyu. Kekuatan segitiga menunjukkan maskulinitas. Sifat dinamisnya membuat segitiga lebih cocok untuk desain logo pada perusahaan teknologi tinggi yang berkembang daripada untuk institusi keuangan. Segitiga dapat digunakan untuk menyampaikan perkembangan, arah dan tujuan.



Gambar 2.14 Bentuk segitiga

Sumber : <http://celotehcelatah.blogspot.co.id/2012/12/mengenal-bentuk-geometris-dan-maknanya.html>
(Akses : 20/02/2017, 19:46 WIB)

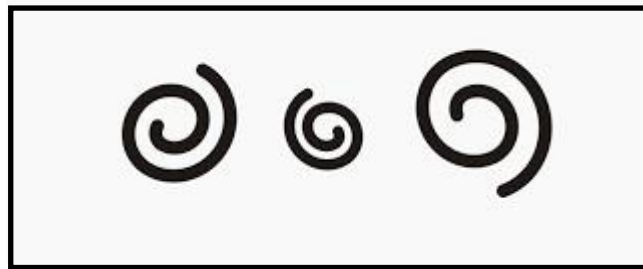
d. Spiral

Spiral merupakan ekspresi dari kreativitas. Umumnya ditemukan pada pola pertumbuhan alam dari banyak organisme dan menunjukkan proses pertumbuhan dan evolusi. Spiral menunjukkan ide dari kesuburan, kelahiran, kematian, ekspansi dan transformasi. Spiral merupakan siklus waktu, hidup, dan musim dan merupakan bentuk umum dalam simbolisme agama dan mistik. Spiral bergerak dalam dua arah dan menunjukkan kembalinya pada titik yang sama pada perjalanan hidup dengan tingkatan pengertian yang baru. Spiral mewakili kepercayaan selama perubahan pelepasan energi dan mempertahankan fleksibilitas melalui transformasi.

Spiral yang searah dengan jarum jam menunjukkan proyeksi dari intensi dan spiral yang berlawanan jarum jam menunjukkan pemenuhan dari intensi. Spiral ganda dapat digunakan untuk menyimbolkan



kekuatan yang berlawanan. Penggunaan bentuk dalam desain merupakan hal yang pasti terjadi, karena tidak mungkin menciptakan sebuah desain tanpa menggunakan sekurang-kurangnya satu bentuk. Bahkan kertas yang kosong pun merupakan sebuah bentuk. Bentuk sebagai salah satu elemen dalam desain akan membantu desainer untuk mengkomunikasikan pesan dan bukan hanya tujuan dekorasi semata.



Gambar 2.14 Bentuk spiral

Sumber : <http://celotehcclatah.blogspot.co.id/2012/12/mengenal-bentuk-geometris-dan-maknanya.html>
(Akses : 20/02/2017, 19:46 WIB)

1. Bentuk Geometris Islami

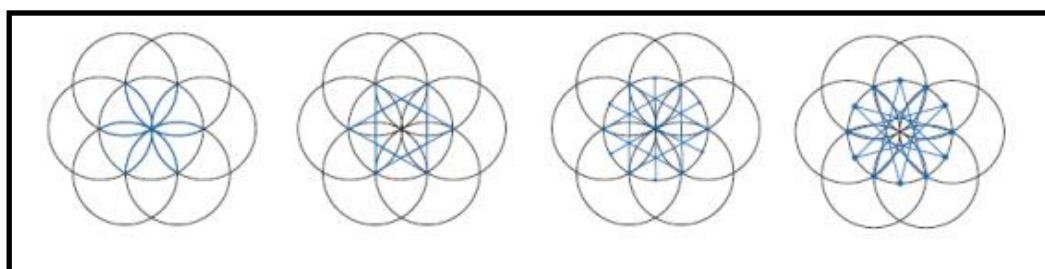
Salah satu warisan budaya Islam yang terkenal adalah penggunaan pola geometri pada kesenian dan arsitekturnya. Pada bangunan maupun karya seni bercorak islam pasti sering sekali kita temui pola-pola berulang yang membentuk sebuah pola baru yang menjadi gaya dalam desain seni yang kerap diaplikasikan pada bangunan-bangunan seperti dinding masjid, karpet, maupun karya-karya yang mencirikan kultur umat muslim lainnya. Pengulangan bentuk segitiga, dan bentuk-bentuk bersudut yang membentuk pola menjadi ciri khas dalam ornamen bentuk dalam karya seni Islam. Hubungan antara titik, garis serta bidang sederhana dapat membentuk sebuah abstraksi dan geometri kompleks yang elegan pada pengaplikasiannya.

Arsitektur Islam adalah sebuah karya seni bangunan yang terpancar dari aspek fisik dan metafisik bangunan melalui konsep pemikiran islam yang bersumber dari Al-Qur'an, Sunnah Nabi, Keluarga Nabi, Sahabat, para Ulama maupun cendikiawan muslim. Aspek Fisik adalah sesuatu yang nampak secara jelas oleh panca indera. Dalam hal ini sebuah bangunan dengan fasade yang memiliki bentuk dan langgam budaya



Islam dan dapat dilihat secara jelas melalui beberapa budaya, seperti budaya Arab, Cordoba, Persia sampai peninggalan Wali Songo. Bentuk fisik yang biasa diterapkan dalam sebuah bangunan seperti penggunaan kubah, ornamen kaligrafi, dan sebagainya.

Karakteristik geometri Islam yaitu bentuk kompleks yang memiliki nilai estetika tinggi terbentuk dari pola-pola sederhana yang dapat dibuat dengan alat-alat sederhana seperti busur dan penggaris. Keakuratan serta kesamaan ukuran membuat pola tetap terjaga sehingga dapat membentuk pola-pola mendetail yang lebih kompleks.



Gambar 2.15 Bentuk geometri

Sumber : <https://geometryarchitecture.wordpress.com/2016/03/28/geometri-dalam-desain-seni-islam/>
(Akses : 20/02/2017, 19:46 WIB)

2. Bentuk Hexagonal

Hive atau sarang lebah memiliki bentuk yang unik yaitu pola geometri hexagonal. Karena dalam hal ini lebah membangun sarangnya dengan menyusun dari sudut-sudut yang berbeda, biasanya dari empat titik yang berbeda dan bertemu di tengah. Dalam tingkat kesalahannya sangat kecil bahkan tanpa kesalahan sedikitpun. Sarang berbentuk segi enam merupakan bentuk yang terbaik karena dalam hal ini lebah menyimpan madu dalam jumlah besar. Penggunaan bahan baku lilin pun sedikit. Dalam rongga sarang yang dibuat lebah antara satu dengan yang lainnya dibelakang selalu dibuat dengan kemiringan 13 derajat dengan posisi miring keatas. Dengan maksud agar madu yang telah disimpan tidak tumpah dalam masa penyimpanan.



Gambar 2.16 Bentuk sarang lebah

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-vzJu_ty3kKs/T8RhO5sZIFI/AAAAAAAAACvk/QL432vnVcJY/s1600/SARANG-LEBAH.jpg
(Akses : 20/02/2017, 20:50 WIB)



Bentukan hexagonal juga sering digunakan sebagai bentuk dasar sistem modular pada furniture, karena karakteristik dari bentuk hexagonal yang fleksibel, Desain modular adalah salah satu pendekatan yang membagi sistem menjadi bagian-bagian kecil (modul) yang dapat mandiri dibuat dan kemudian digunakan dalam sistem yang berbeda demi menghasilkan beberapa fungsi. Berdasarkan beberapa kategori sistem modul yaitu :

a. Component-swapping modularity

Ketika dua atau lebih komponen alternatif dipasangkan dengan produk dasar yang sama.

b. Component-sharing modularity

Kasus melengkapi komponen-swapping; ketika komponen yang sama digunakan dalam produk yang berbeda

c. Fabricate-to-fit modularity

Ketika satu atau lebih komponen standar yang digunakan dengan satu atau variabel tak terhingga komponen tambahan

d. Bus modularity

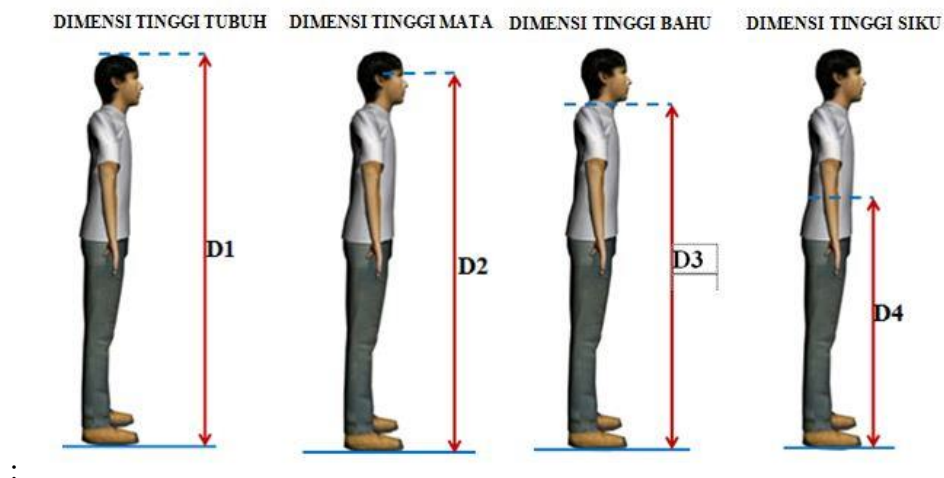
Ketika produk dengan dua atau lebih interface dapat dicocokkan dengan setiap pilihan

e. Sectional modularity

Modularitas sectional memungkinkan kumpulan komponen dari himpunan komponen yang akan dikonfigurasi dengan cara sewenang-wenang selama komponen terhubung pada interface mereka

2.8 Kajian tentang Anthropometri

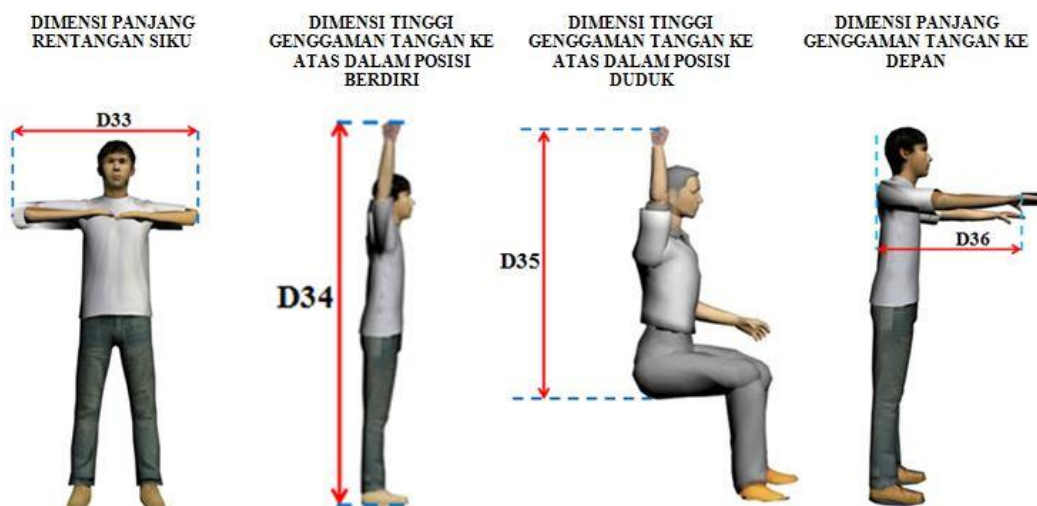
Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkar tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya. Berikut ini merupakan studi antropometri tubuh anak tanpa aktivitas untuk dapat merancang objek sekolah dengan keterangan $D1 = 155$ cm, $D2 = 150$ cm, $D3 = 145$ cm, $D4 = 91$ cm:



Gambar 2.17 Ukuran Proporsi Tubuh Anak Usia 13-16 Tahun Tanpa Aktivitas
Sumber : http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/sub/3/4/0/dimensi_antropometri

(Akses : 13/02/2017, 16:42 WIB)

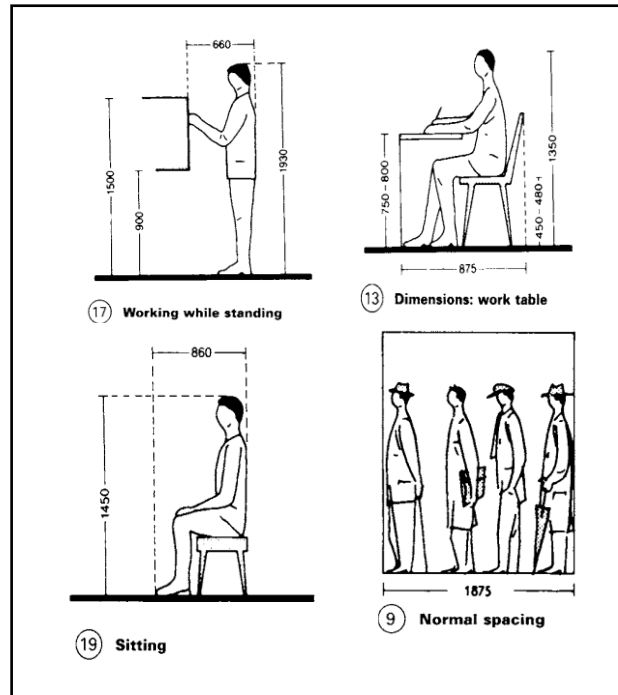
Berikut ini merupakan studi antropometri tubuh anak dengan aktivitas untuk dapat merancang objek sekolah dengan keterangan $D33 = 89,6$ cm, $D34 = 186,2$ cm, $D35 = 90,2$ cm, $D36 = 50,6$ cm:



Gambar 2.18 Ukuran Proporsi Tubuh Anak Usia 13-16 Tahun dengan Aktivitas
Sumber : http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/sub/3/4/0/dimensi_antropometri (Akses : 13/02/2017, 16:50 WIB)



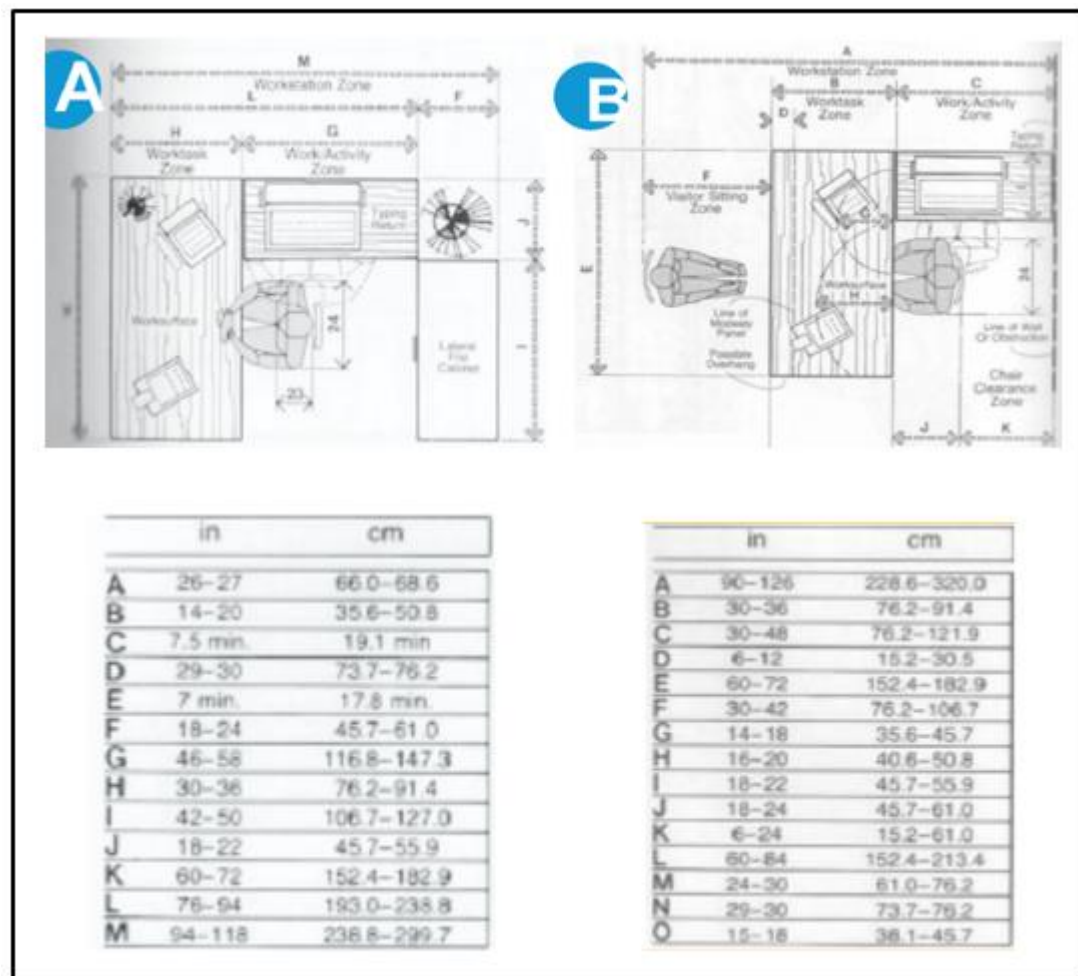
Berikut ini merupakan studi antropometri tubuh orang dewasa dengan aktivitas untuk dapat merancang objek sekolah.



Gambar 2.19 Antropometri bekerja sambil berdiri

Sumber : Buku Neufert Architects data third edition (2000)

Berikut ini merupakan studi antropometri working space dengan aktivitas pada meja kerja sebagai berikut.



Gambar 2.20 Antropometri *Workspace* Ruang Guru Tipe I dan Tipe II
Sumber : Buku Neufert Architects data third edition (2000)

Aktivitas yang sering dilakukan adalah, beristirahat, membaca buku, mengoreksi tugas anak didik, menyimpan berkas kebutuhan pelajaran dan pribadi. serta bercengkrama dengan guru yang lain. konsultasi dengan anak didik. Menurut Anggraeni (2017) Pada beberapa anak yang tidak suka beraktifitas fisik, cenderung mengalami obesitas. Tingkat konsentrasi anak masih belum optimal, namun anak sudah dapat fokus pada satu aktifitas lebih dari 30 menit. Berdasarkan data tersebut, apabila ada aktifitas diluar kelas, anak memiliki kecenderungan untuk melihat keluar. Kecenderungan lain adalah cara duduk anak pada saat belajar adalah setengah duduk, duduk bersandar dan berdiri. Pada duduk dengan posisi berdiri, anak sering melihat keluar dan kehilangan konsentrasi belajarnya.



2.9 Kajian tentang Eksisting



Gambar 2.21 Logo Sekolah Luqman Al Hakim

Sumber : [Http://Smpluqmanalhakim.Sch.Id/Wp-Content/Uploads/2015/09/Sekolah.Jpg](http://Smpluqmanalhakim.Sch.Id/Wp-Content/Uploads/2015/09/Sekolah.Jpg)
(Akses : 14/02/2017, 19:20 WIB)

Lahirnya lembaga pendidikan integral di Pesantren Hidayatullah diantaranya dimaksudkan untuk memberikan solusi bagi terselesaikanya problematika keumatan. Krisis multidimensi yang terjadi pada umat ini juga disumbang oleh sistem pendidikan yang tidak lagi mengacu pada pendidikan islam dan cenderung sekuler sehingga menghasilkan output yang materialistis, liberal dan hedonis.



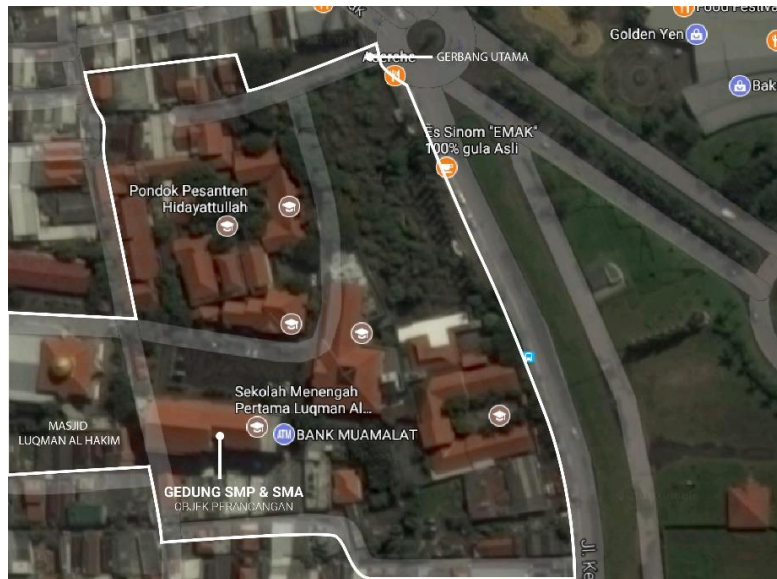
Gambar 2.22 Bangunan SMP Sekolah Luqman Al Hakim

Sumber : <http://smpluqmanalhakim.sch.id/wp-content/uploads/2015/09/sekolah.jpg>
(Akses : 14/02/2017, 19:40 WIB)

Dalam perjalananya Pondok Pesantren Hidayatullah Surabaya adalah sebagai salah satu penopang utama bagi Hidayatullah secara nasional dalam aspek pendidikan. Setiap tahun telah dilahirkan lulusan dari level pendidikan dasar, menengah, dan tinggi yang kelak diharapkan mampu menjadi kader Hidayatullah sebagaimana salah satu tujuan lembaga pendidikan integral yaitu untuk menghasilkan kader yang mampu menjadikan syariat Islam sebagai sebuah peradaban di masyarakat.



Pesantren Hidayatullah Surabaya merupakan cabang dari Pesantren Hidayatullah Balikpapan Kalimantan Timur, yang dirintis oleh Ust. KH, Abdullah Said. Sebagai cabang. Pesantren Hidayatullah Surabaya secara resmi didirikan pada tanggal 28 Nopember 1986, kemudian membuka cabang di Surabaya Jalan Kejawan Putih Tambak VI No.1, Kejawaan Putih Tambak, Mulyorejo, Kota SBY, Jawa Timur 60112



Gambar 2.23 Lokasi sekolah Luqman Al Hakim dilihat dari Satelit

Sumber : <https://www.google.co.id/maps/@-7.2770607,112.8017918,296m/data=!3m1!1e3?hl=en>
(Akses : 14/02/2017, 19:50 WIB)

2.3.1 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

Berikut ini merupakan Visi Sekolah Luqman Al Hakim yaitu :

1. Bertauhid Kuat
2. Berakhlaq Qur'ani
3. Beribadah Tekun
4. Berdakwah Aktif
5. Ekselen dalam penguasaan Al Qur'an
6. Ekselen dalam bidang Bahasa Arab dan Bahasa Inggris
7. Ekselen dalam bidang Akademik
8. Ekselen dalam bidang Life Skill

Sekolah Luqman Al Hakim memiliki Misi yaitu :



1. Menyelenggarakan lembaga pendidikan integral berbasis tauhid yang professional, sehingga melahirkan generasi yang bertaqwa, cerdas, mandiri dan berwawasan global.
2. Mengutamakan keteladanan dan kasih sayang dalam proses pendidikan.
3. Mengembangkan lingkungan pendidikan yang islamiah, ilmiah dan alamiah.
4. Menyelenggarakan system pengelolaan dan pelayanan pendidikan sekolah yang ekselen.

Tujuan Pendidikan Sekolah Integral SMP-SMA Luqman Al Hakim Surabaya berdasarkan nprofil output dengan indicator dan programnya sebagai beriku :

1. Bertauhid kuat
 - a. Santri memahami ilmu aqidah yang benar sesuai pemahaman salaf sehingga ridho Allah sebagai Robbnya, Islam sebagai agamanya, Muhammad sebagai Nabi dan Rasulnya yang tercermin dalam keyakinan, cara berfikir, perasaan/selera dan tingkah laku.
 - b. Bebas dari syirik, takhayul, bid'ah, khurafat dan sekularisme, pluralism dan liberalisme.
 - c. Hafal dan faham ayat-ayat dan hadits0hadits tentang ketauhidan.
2. Berakhlak Qur'ani
 - a. Menebarkan S-4 (senyum, salaman dan sapa)
 - b. Sayang, hormat dan patuh kepada orang tua, ustadz/pengasuh dan yang lebih tua.
 - c. Peka terhadap kebersihan, keindahan, dan kelestarian lingkungan.
 - d. Sopan, santun dan sederhana.
 - e. Memiliki performa yang menarik dan islami.
 - f. Hafal dan faham beberapa ayat dan hadits tentang akhlak.
3. Beribadah Tekun
 - a. Menunaikan ibadah sholat dengan semangat dan tidak terpaksa
 - b. Hafal dan memahami makna dari bacaan sholat
 - c. Melakukan gerakan sholat dengan benar sesuai sunnah
 - d. Mampu menjadi imam sholat



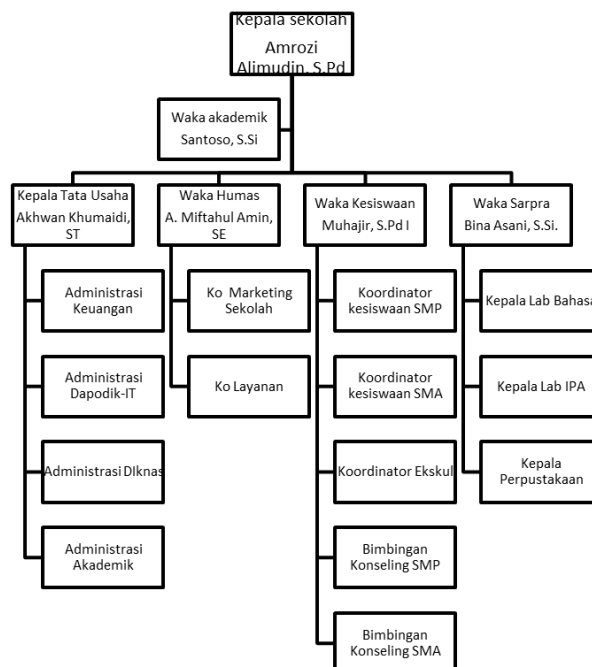
- e. Rajin puasa sunnah (senin kamis, Syawal, Arafah, dll)
- f. Gemar menunaikan sholat lail dan sholat sunnah lainnya
- g. Hafal dan mengamalkan wirid dan doa
- 4. Berdakwah Aktif
 - a. Dapat menjadi contoh yang baik bagi lingkungannya
 - b. Dapat mengajak kepada kebaikan dalam bentuk verbal
 - c. Berani mencgah dan melawan kemungkaran
 - d. Mampu memberikan kultum dan pembacaan hadits pilihan
- 5. Ekselen dalam penguasaan Al Qur'an
 - a. Rajin membaca alqur'an
 - b. Santri memiliki kemmapuan bacaan Al Qur'an dengan tartil yang standar sesuai aturan makhroj dan tajwid
 - c. Santri mampu menghafal Al Qur'an 8 juz
 - d. Santri program takhasus mampu menghafal Al Quran 15 Juz
 - e. Santri memiliki kemampuan menerjemahkan dan memahami ayat dan atau surat pilihan dalam Al Qur'an
- 6. Ekselen dalam Bahasa arab dan Bahasa inggris
 - a. Santri mampu membaca, berbicara, dan menulis dengan efektif dalam Bahasa arab dan Bahasa inggris.
 - b. Memiliki ketrampilan menulis Al Quran dengan khot nashi juz 30 dan 29.
 - c. Lulus Ujian TOEFL dan TOAFL dengan skor minimal 400.
- 7. Ekselen dalam bidang akademik
 - a. Nilai rata-rata ujian nasional 85,00
 - b. Jumlah nilai tertinggi ujian nasional SMP 395,00 skala 400,000
 - c. Jumlah nilai tertinggi ujian nasional SMA 580,00 skala 600,00
 - d. Memiliki orientasi yang benar dalam menentukan masa depannya
- 8. Ekselen dalam Life skill
 - a. Jujur
 - b. Disiplin
 - c. Empati dan mau berkorban.
 - d. Saling menghargai dan menyayangi



- e. Tanggung jawab
- f. Mandiri
- g. Mampu menyikapi dan menyelesaikan masalah dengan sabar dan benar.

2.5.2 Struktur Organisasi

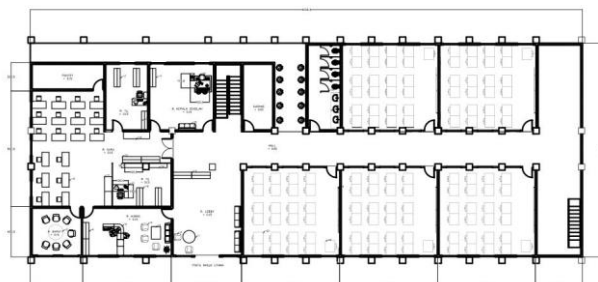
Berikut ini merupakan Struktur Organisasi Pengelola Sekolah SMP-SMA Luqman Al Hakim Periode Tahun 2015-2019



Gambar 2.24 Struktur Organisasi Sekolah Luqman Al-Hakim
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

2.5.3 Analisa Denah

Berikut ini merupakan analisa denah lantai 1 SMP Luqman Al Hakim





Gambar 2.25 Denah Tata Ruang Lantai 1 SMP Luqman al hakim

Sumber : <http://smpluqmanalhakim.sch.id/wp-content/uploads/2015/09/sekolah.jpg> (Akses : 14/2/2017, 16:33 WIB)

Luasan bangunan pada sekolah Luqman Al Hakim yaitu sebesar 763 m^2 . Fasilitas yang ada pada lantai. 1 yaitu R. Humas, R. Rapat guru, R. Guru, R. TU, R. Kepala sekolah, kelas 7,8,9 Fullday, kelas 9 Takhasus, K.M dan Perpustakaan. Layout sekolah masih belum dimaksimalkan dan kekurangan beberapa fasilitas utama yang seharusnya bisa ditambahkan seperti area Lobby, Waiting Room, Taman. Layout pada lantai 1 belum bisa menunjang sirkulasi berbagai macam orang, sirkulasi yang dibutuhkan yaitu.

2.5.4 Sirkulasi Murid

Selain aktifitas belajar siswa juga membutuhkan aktifitas yang lain seperti bersosialisasi, dan melakukan kegiatan kecil, sehingga didapatkan sirkulasi seperti dibawah ini:

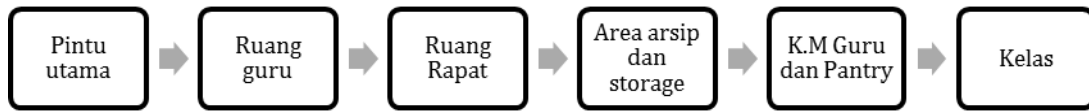


Gambar 2.26 Alur Sirkulasi Murid

Sumber : Hasil Analisa Pribadi

2.5.5 Sirkulasi Guru dan Staff

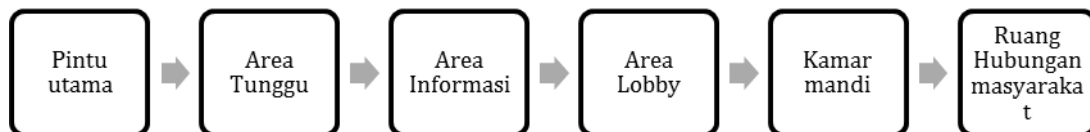
Aktifitas utama guru dan staff yaitu melakukan pekerjaanya, oleh karena itu guru dan staff harus diberi fasilitas yang memadai agar bisa melakukan kerjanya dengan baik, sehingga didapatkan sirkulasi seperti dibawah ini:



Gambar 2.27 Alur Sirkulasi Guru dan Staff
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

2.5.6 Sirkulasi Pengunjung

Aktifitas pengunjung bermacam-macam, sehingga dibutuhkan sebuah area berkumpul dan informasi kebanyakan dari pengunjung merupakan pendaftar baru sehingga sirkulasi yang baik bisa menjadikan nilai plus bagi sekolah Luqman al Hakim, sehingga didapatkan sirkulasi seperti dibawah ini:



Gambar 2.28 Alur Sirkulasi Pengunjung
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Sehingga dapat disimpulkan kekurangan fasilitas pada lantai 1 yaitu Area berkumpul dan beristirahat bagi murid, Area arsip dan storage untuk guru, Area Tunggu, Area Informasi, Area lobby dan Taman.

2.5.7 Analisa fungsi ruang, Foto-foto ruang dan Analisa

Tabel 2.11 Tabel fungsi, luas, dan kondisi pada sekolah Luqman Al Hakim




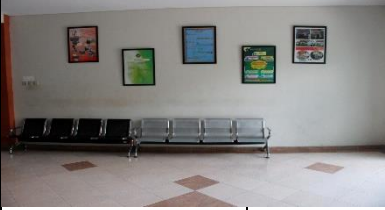
Foto	Fungsi ruang	Luas	Kondisi eksterior	Kondisi Interior
 Gambar 2.29 Ruang Tunggu Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)	Ruang Tunggu Aktivitas : Menunggu, berbincang, berdiskusi, konsultasi dengan guru, tempat pertemuan Pengguna :	6x7m	1. untuk penempatan pintu masuk dari segi fungsionalitas sudah baik, akses untuk ke R. Humas dan waiting room bisa diakses dengan mudah 2. tidak adanya sekat atau pemisah Antara pintu masuk ruang guru & ruang kepek dengan waiting room yang bersifat semi private 3. kurang dimaksimalkan space yang besar	1. konsep interior masih belum dimaksimalkan. 2. elemen estetis terasa terlalu dipaksakan, sehingga mengganggu pemandangan dan bukan menjadi sesuatu yang enak dilihat. 3. pemilihan furniture masih belum dikonsep 4. Penataan zoning kurang dimaksimalkan sehingga sirkulasi masih kacau
 Gambar 2.30 Ruang Tunggu (2) Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)				



Foto	Fungsi ruang	Luas	Kondisi eksterior	Kondisi Interior
 <p>Gambar 2.31 Ruang Kelas (1) Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)</p>	<p>Ruang kelas Aktifitas : Belajar-mengajar, diskusi, bermain, makan, minum, R.ganti, tempat istirahat Pengguna : Murid,</p>	7x7,5 m	<p>1. untuk penempatan kelas berada melewati taman merupakan ide yang bagus, penghawaan natural bisa masuk kedalam kelas</p> <p>2. penggunaan jendela yang terlalu kecil disebelah kiri bisa menjadi pelatuk anak berbuat kenakalan, alangkah baiknya jendela dibuat lebar sehingga lebih terbuka</p> <p>3. pencahayaan alami sudah cukup baik bila dilihat dari</p>	<p>1. pemilihan furniture sudah baik tetapi mungkin bisa diganti dengan furniture yang lebih fleksibel sehingga memudahkan belajar mengajar menjadi lebih aktif</p> <p>2. Ruang kelas yang belum terkonsep bisa menjadi pelatuk murid cepat bosan</p> <p>3. didalam r. kelas bisa ditambah sebuah sofa atau tempat</p>
 <p>Gambar 2.32 Ruang Kelas (2) Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)</p>				



Foto	Fungsi ruang	Luas	Kondisi eksterior	Kondisi Interior
			gambar	duduk sehingga anak bisa beristirahat
 <p>Gambar 2.33 Ruang Kelas (3) Sumber : Dokumentasi Penulis (2016)</p>	<p>guru s : rsiap</p> <p>pelajaran di kelas, menyimpan bahan ajar, berinteraksi dengan guru lain Pengguna : (20) Murid, Guru</p>	11x6 m	<p>1. Area terpencil yang terletak disudut denah yang mengakibatkan penghawaan dan sirkulasi udara kurang nyaman.</p> <p>2. kondisi ruang yang tertutup membuat kondisi ruangan menjadi gelap</p>	<p>1. Penataan zoning masih terasa sesak, sehingga ruangan yang seharusnya luas menjadi tampak sempit</p> <p>2. Ruang guru yang masih belum terkonsep</p>

2.1 Kajian tentang Pembandingan

Studi pembandingan harus memiliki persamaan-persamaan beberapa variabel sehingga peneliti bisa menjadikan bahan analisis tambahan. Dengan menganalisis dua kasus atau krisis yang berbeda ini akan dapat memberikan perspektif baru untuk membantu peneliti untuk menemukan identifikasi dari keseluruhan sistem yang terkait di dalamnya (McClelland, 1967).

Persamaan yang dicari yaitu objek desain berupa sekolah dengan menerapkan sistem Fullday school dan memiliki langgam modern, sehingga dipilih sekolah Masa Depan Cerah sebagai objek pembandingnya.



2.1.1 Sekolah Masa Depan Cerah Surabaya

Sekolah Masa Depan Cerah berlokasi di Jalan Diamond Hill DH 1/11, Citraland, Sambikerep, Kota SBY, Jawa Timur 60219 dengan sistem Fullday dan berbasis agama.

Misi dari sekolah MDC yaitu “menyediakan pendidikan secara utuh yang berkualitas unggul melalui pembelajaran kontekstual yang berlandaskan prinsip-prinsip Firman Tuhan, agar siswa dapat menjadi agen perubahan yang mammpu menghadapi tantangan dan memberikan pengaruh positif bagi masyarakat dizamanya”. Visi dari sekolah MDC yaitu “*making agents of change*“. Berikut ini merupakan foto-foto ruang dan analisa:



Gambar 2.34 Foto *Lobby* Sekolah MDC
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2.35 Foto *Indoor Gym* dan Ruang Kelas Sekolah MDC
Sumber: Dokumentasi Penulis



Konsep yang dibangun oleh Sekolah MDC (Masa depan cerah) adalah modern, minimalis, dimana sudah terealisasi dengan baik, dengan penggunaan warna dominan putih dan aksesoris warna-warna cerah membuat sekolah MDC bukan seperti tempat pendidikan pada umumnya, serta plafon yang tinggi pada area lobby membuat area ini tampak megah hal ini yang membangun suasana luxury sebagai penarik minat calon pendaftar. Karakteristik dari sekolah MDC bisa di list sebagai berikut :

1. Asimetris
2. Atap datar
3. Tidak ada cornice atau profil atap
4. Bentuk kotak
5. Tekstur halus
6. Penampilan efisien
7. Sudut lengkung
8. Jendela kaca
9. Aluminium dan stainless steel trim pada pintu dan jendela
10. Panel mengkilap
11. Deretan jendela atau garis – garis
12. Sedikit atau bahkan tidak ada hiasan



(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)

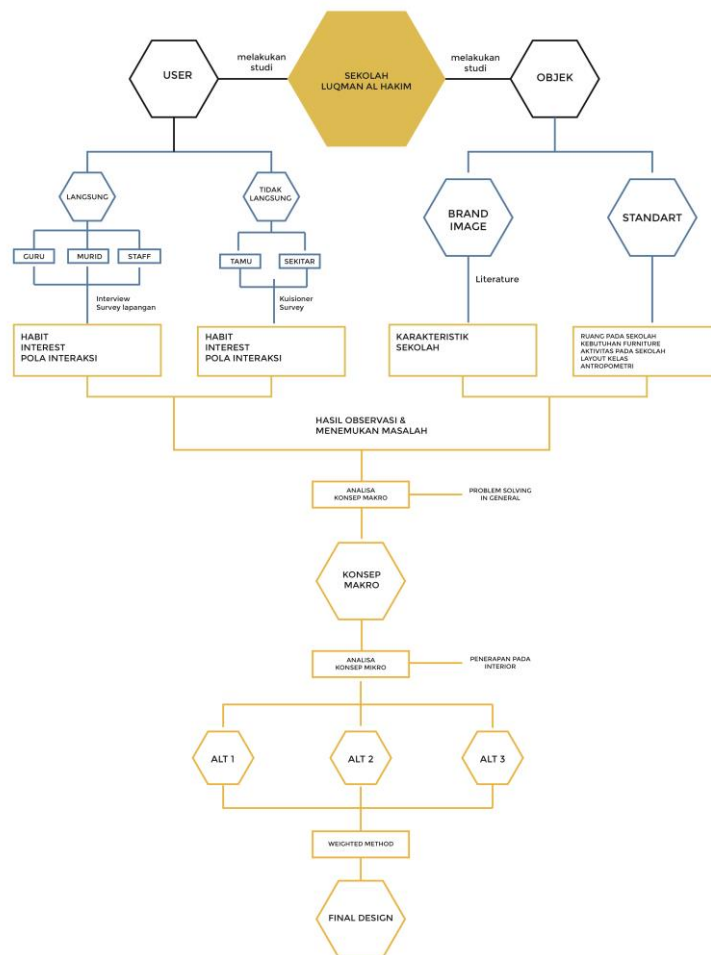


BAB III

METODE DESAIN

4.1 Bagan Proses Desain

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif , yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Taylor, 1999). Adapun skema rancangan penelitian yang akan di lakukan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Bagan Proses Desain
Sumber : Hasil Analisa Pribadi (2016)

Bagan tersebut menjelaskan mengenai kerangka proses desain dalam melakukan sebuah rancangan interior. Secara general, proses tersebut dimulai



dengan melakukan identifikasi terhadap latar belakang tentang objek, dan merumuskan tujuan dan permasalahannya.

Dilanjut dengan melakukan pengumpulan data mengenai sekolah luqman al haki. Pengumpulan data ini dibagi menjadi 2, yaitu data mengenai *user* dan objek, kemudian setelah melakukan pengumpulan data dan mendapatkan hasil akan menemukan masalah secara nyata pada sekolah Luqman Al Hakim dan akan di analisa sehingga bisa menghasilkan konsep makro, konsep makro ini akan menjadi *problem solving* untuk masalah pada sekolah Luqman Al Hakim secara general kemudian konsep makro akan dianalisa kembali untuk menghasilkan konsep mikro, konsep mikro adalah penyelesaian masalah pada perspektif interior secara detail setelah didapatkan konsep mikro penulis bisa membuat sebuah alternatif-alternatif desain, yang nantinya akan dipilih salah satu menggunakan *weight method* sehingga bisa mendapatkan *final design*.

4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas beberapa jenis metode, seperti yang terlampir pada skema dihalaman sebelumnya. Teknik penelitian yang digunakan disesuaikan dengan target penelitian agar data yang didapat bisa optimal. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan diejelaskan sebagai berikut.

4.2.1 Data Primer

Merupakan sejumlah data yang didapat langsung dari lapangan melalui pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan objek tersebut.

1. Observasi atau Survey Lapangan

Merupakan proses pengamatan suatu objek atau hal secara langsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi langsung dan persoalan yang terjadi seperti aktivitas pengguna, studi kebutuhan ruang, beberapa fasilitas yang digunakan dan dibutuhkan serta sirkulasi ruang yang berhubungan dengan denah eksisting.

2. Interview dan wawancara



Interview merupakan metode pengumpulan data adalah dengan tanya jawab lisan secara sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. Teknik interview yang dilakukan oleh penulis adalah story telling, yaitu sebuah cara interview yang membebaskan user untuk bercerita mengenai pengalamannya akan suatu hal, metode ini dipilih untuk agar pengguna lebih leluasa mengekspresikan pemikarannya sehingga narasumber bisa berkata lebih jujur dan penulis bisa mengerti kondisi sebenarnya dari objek ini.

Populasi interview ini adalah staff, guru, dan pengelola Sekolah Luqman Al Hakim. Pertanyaan diajukan kepada pengelola untuk mengetahui latar belakang pendirian Sekolah Luqman Al Hakim, permasalahan yang saat ini terjadi, kebutuhan fasilitas yang kurang, kelebihan dan kekurangan eksisting yang sekarang.

3. Kuisisioner

Kuisisioner adalah salah satu metode yang umum digunakan para data researcher untuk mengetahui pendapat user dan masyarakat secara umum. Kuisisioner biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan yang sedang diteliti. Pada peniltian ini, penulis menggunakan metode quisioner untuk mengetahui preferensi secara umum murid SMP Fullday dalam kegiatan belajar-mengajar dan kebutuhan fasilitas untuk para murid Fullday.

Tabel 3.1 Pengumpulan Data dengan Kuisisioner

Metode Pengumpulan Data : Kuisisioner	
Subjek Penelitian	25 murid SMP usia 13-16 tahun
Waktu dan Durasi	3-10 menit
Tujuan	1. Mengetahui preferensi konsep desain yang diinginkan 2. Mengethui preferensi kebutuhan ruang yang dibutuhkan



Sumber : Hasil Analisa Pribadi

4.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sejumlah data yang didapat dari studi-studi yang berkaitan dengan objek perancangan.

1. Literatur

Salah satu metode pengumpulan data dengan mengumpulkan literatur atau refrensi yang mendukung. Literatur adalah bahan atau sumber ilmiah yang biasa digunakan untuk membuat suatu karya tulis atau pun kegiatan ilmiah lainnya. Literatur digunakan penulis untuk mengetahui informasi mengenai pertumbuhan dan perkembangan anak, kebutuhan dan kebiasaan anak usia 13-16 tahun, data anthropometri anak, serta studi yang mendukung yang telah dilakukan *expert* mengenai bidang yang sedang diteliti oleh penulis.

2. Studi Pembeding

Studi Pembeding merupakan salah satu metode pengumpulan data tidak langsung dengan membandingkan 2 atau lebih objek bisa diambil perbedaan yang akan digunakan dalam perancangan objek penulis.

Kesimpulannya data yang didapat pada akhirnya merupakan pengumpulan data yang didapat langsung dari lapangan serta data yang diperoleh dari data sekunder akan dianalisis sehingga bisa menciptakan sebuah konsep desain.

- a. Data antropometri, untuk mengetahui standar dimensi untuk anak usia 13-16 Tahun, pengaturan meja dan kursi, selain itu yang terpenting adalah jarak sirkulasi standar.
- b. Definisi konsep rancangan yaitu kajian mengenai langgam yang digunakan, meliputi ciri khas, palet warna, tekstur, material dan suasana yang ingin diciptakan.
- c. Karakteristik dan preferensi pengguna, dalam hal ini segmentasi pengguna/pengunjung diasumsikan adalah kalangan keluarga menengah atas



yang mencari sebuah sekolah berkualitas tinggi maka dilakukan beberapa studi mengenai psikologis dan persepsi.

- d. Studi pembandingan yang mencakup data-data referensi seperti area kelas, taman, ruang guru, dll.

4.3 Analisa Data

Analisa data yang dibutuhkan untuk merancang desain interior Sekolah Luqman Al hakim adalah sebagai berikut:

1. **Analisa Pengguna**

Analisa ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna/pengunjung. Selain itu juga untuk mengetahui keinginan pengguna dan pandangan pengelola terhadap Sekolah Luqman Al hakim terkait permasalahan interior ruangan.

2. **Analisa Kebutuhan Ruang**

Analisa ini untuk mengetahui ruang apa saja yang dibutuhkan, yang disesuaikan dengan aktivitas dan standar minimal ruang dan mengacu pada metode riset yang dilakukan sebelumnya

3. **Analisa Ergonomi**

Analisa ini untuk mengetahui bagaimana kondisi ideal (kondisi nyaman). Kondisi ini berkaitan dengan pencahayaan, penghawaan, antropometri, dan sirkulasi. Lalu membandingkannya dengan kondisi eksisting, sehingga mengetahui bagian mana yang masih tidak ideal.

4. **Analisa Konsep Desain**

Analisa ini untuk menentukan konsep apa yang sesuai untuk diterapkan ke dalam desain Sekolah Luqman Al Hakim. Hasil konsep desain ini digunakan dalam perumusan judul dari perancangan desain. Konsep desain ini selanjutnya digunakan dalam merancang elemen interior, seperti warna, bentukan interior, pembentuk ruang, dan furnitur.

4.4 Tahapan Desain

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka fase yang digunakan dalam tahapan pengumpulan data adalah sebagai berikut :



1. Observasi

Dalam desain ini proses pengumpulan data dimulai dari mengamati langsung lokasi studi kasus mengenai objek yang akan dibahas dan mencatat secara sistematis hal-hal yang berhubungan dengan objek Sekolah Luqman Al Hakim tersebut. Dalam metode observasi, penulis mengamati desain Sekolah Luqman Al Hakim, dan mendeskripsikan dalam sebuah paragraf dengan melampirkan foto sebagai data penjas, beberapa studi terkait observasi pada objek yakni Studi Eksisiting. Observasi dilakukan pada Sekolah Luqman Al Hakim. Data lapangan adalah data mengenai keadaan lokasi bangunan, yang berupa denah lokasi, lingkungan sekitar, bentuk dan kondisi fisik bangunan. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui fasilitas yang dibutuhkan pengunjung. Observasi yang dilakukan pada Sekolah Luqman Al Hakim bertujuan untuk mendapatkan data sebagai berikut :

- a. Bentuk bangunan dan interior
- b. Foto interior (sirkulasi, pencahayaan, fasilitas, dll) yang diperoleh dengan pengambilan foto pada saat observasi ke lokasi
- c. Kebutuhan fasilitas ruang
- d. Karakteristik pengguna (pengunjung dan pengelola)
- e. Program ruang keseluruhan
- f. Aktivitas pengguna

2. Studi Pemandangan

Observasi dilakukan pada objek pemandangan untuk mendapatkan data tipologi. Data tipologi adalah data-data mengenai kondisi fisik yang mirip dengan perancangan yang akan dibuat, sehingga dapat membantu perancang mendapatkan permasalahan-permasalahan yang sekiranya dapat terjadi dalam perancangan.

3. Wawancara & Kuesioner

Beberapa metode pengumpulan data yang dapat digunakan adalah metode wawancara dan metode kuesioner. Berikut ini merupakan pengertian dari kedua metode tersebut:



a. Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian (Lerbin, 1992 dalam Hadi, 2007). Wawancara ditujukan untuk memberikan gambaran permasalahan mengenai Sekolah Luqman Al Hakim sesuai dengan pandangan masing – masing narasumber. Dalam metode penelitian ini, wawancara di fokuskan pada staff, pengelola, dan pengunjung Sekolah Luqman Al Hakim. Wawancara terhadap pengunjung bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai latar belakang pengunjung yang datang ke Sekolah Luqman Al Hakim, sehingga dapat menentukan fasilitas ruang tambahan apa yang mungkin di terapkan untuk meramaikan suasana pada Sekolah Luqman Al Hakim. Wawancara terhadap pengelola bertujuan untuk mendapat gambaran mengenai permasalahan yang dihadapi, sistem administrasi, serta fasilitas yang ditawarkan pada calon murid baru.

b. Metode Kuesioner

Kuesioner berupa angket yang berisi pertanyaan terbuka dan tertutup. Responden menjawab pertanyaan terbuka dengan mengisi uraian jawaban sesuai kehendak responden, sedangkan pertanyaan tertutup dijawab dengan memilih salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Dalam metode ini di dapatkan 25 responden dari murid sekolah Fullday dan Boarding. Tujuan perumusan kuesioner adalah untuk mendapatkan data pendukung secara kuantitatif yang disajikan dalam grafik/bagan serta menyimpulkan berdasar grafik/bagan tersebut.

4. Dokumentasi

Dokumentasi pada studi ini berupa kumpulan foto dengan kamera sebagai data eksisting Sekolah Luqman Al Hakim dan parameter yang diperoleh berupa foto atau image dari buku atau media lainnya tentang unsurunsur pembentuk ruang dan interior Sekolah Luqman Al Hakim

5. Kepustakaan

Diperlukan data-data literatur yang berkaitan dengan objek desain terkait serta konsep yang diambil dari berbagai buku-buku dan media lainnya tentang :



- a. Studi mengenai sekolah dari pengertiannya, fungsi, jenis-jenis, sistem, kurikulum, metode mengajar, ergonomi antropometri, hingga pembentuk suasana pada sekolah.
- b. Studi mengenai suasana yang perlu dibangun dan filosofi yang terkandung di dalamnya.
- c. Studi mengenai program ruang yang dibutuhkan.
- d. Studi mengenai elemen-elemen interior. Misalnya, pada material, bentukan, pencahayaan, dan unsur-unsur interior lainnya.
- e. Data-data mengenai langgam modern fun yang berhubungan dengan desain interior sebagai pembentuk suasana desain interior.
Data-data mengenai studi pembanding melalui internet.





BAB IV

PEMBAHASAN/ANALISA KONSEP DESAIN

5.1 Studi Pengguna

Analisa studi pengguna dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan minat pengguna terhadap desain (layout, konsep, elemen estetis, pola interaksi) yang akan dikembangkan. Analisa studi pengguna yang dilakukan meliputi analisa sirkulasi, pola interaksi antar guru, murid, staff dan lingkungan sekitar, analisa *habit* yang dilakukan siswa, contohnya perilaku saat jam istirahat, pergantian pelajaran, apa yang mereka lakukan, dan analisa *interest* murid.


Tabel 4.1 Demografi dan Karakteristik Orang Tua

Demografi		Minat pada sekolah
 Gambar 4.1 Wanita Sumber : https://c1.staticflickr.com/3/2930/13899260688_796e278c99_b.jpg (Akses : 17/02/2017, 18:10 WIB)	Gender : Wanita Usia : 22-50 tahun Pendidikan : SMA-Sarjana Pendapatan : 5-25 Juta Memiliki anak usia 13-15 tahun	<ol style="list-style-type: none">1. Memiliki metode belajar yang sesuai dengan <i>style</i> anaknya.2. Memiliki lingkungan yang baik dan positif sehingga terhindar dari kenakalan remaja.3. Memiliki desain unik dan menarik, agar anak tidak cepat bosan saat belajar.4. Memiliki fasilitas yang lengkap untuk menunjang minat anaknya.
 Gambar 4.2 Pria Sumber : http://www.parenting.com/article/why-kids-need-their-dads (Akses : 17/02/2017, 18:11 WIB)	Gender : Pria Usia : 22-50 tahun Pendidikan : SMA-Sarjana Pendapatan : 5-25 Juta Memiliki anak usia 13-15 tahun	


Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Tabel 4.2 Demografi dan Karakteristik pengguna



Demografi pengguna		Karakteristik
 <p>Gambar 4.3 Pelajar</p> <p>Sumber : http://luqmanalhakim.com/takhasus-boarding/ (Akses : 17/02/2017, 18:11 WIB)</p>	<p>Gender : Pria</p> <p>Usia : 13-16 tahun</p> <p>Status : Pelajar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak remaja cenderung memiliki emosi yang labil dan mereka jarang ada yang bisa mengontrol semua emosi. 2. Siswa tidak bisa menahan setiap keinginannya, yang akhirnya akan mengakibatkan beban orang tua. Contoh anak ingin dibeli sepatu “Nike” karena temanya memakai sepatu itu. 3. Siswa sangat mudah terpengaruh oleh hal-hal yang ada di sekelilingnya. Contohnya saat temanya tidak mengerjakan tugas, sehingga anak sekelas tidak mengerjakan juga. 4. Siswa sering merasa canggung, kaku, dan cenderung pemalu bila berada di lingkungan sosialisasi. 5. Siswa biasanya suka membuat kelompok-kelompok dalam pergaulan yang sering di sebut Geng. Pengelompokan sosial ini sering menimbulkan gesekan antar siswa



Demografi pengguna		Karakteristik
		hingga muncul perselisihan.
	Gender : Pria Usia : 25 - 45 tahun Status : Guru	1. Suka suasana yang tenang, dan adem 2. Disiplin dan tepat waktu 3. Lebih suka sesuatu yang efisien, dan cepat.

Gambar 4.4 Pria
Sumber : <http://ichef->

1.bbc.co.uk/news/1024/cps
prodpb/17FC9/production/_
84794289_84802002.jpg
(Akses : 17/02/2017, 20:11
WIB)

Sumber : Hasil Analisa Pribadi

5.2 Studi Ruang

Studi ruang merupakan salah satu komponen pembentukan rancangan interior, tujuan dibuatnya studi ruang ini yaitu untuk mendapatkan luas ruangan yang optimal dengan perbandingan sirkulasi jumlah orang dengan furniturnya.

Tabel 4.3 Tabel Aktivitas dan Sirkulasi pada Ruang



NO	NAMA RUANG	J*	AKTIVITAS	FURNITURE	JML	SATUAN	DIMENSI FURNI (CM)		LUAS (m ²)	RASIO		LUAS RUANG (m ²)
							P	L		FURNI	SIRKULASI	
1	Loby Area + Waiting Area	1	> Bertanya informasi > menunggu	Meja Resepsionis	1	Unit	180	88	1.58	1	3	13
				Kursi Resepsionis	1	Unit	60	73	0.43			
				Kursi Bench	1	Unit	200	90	1.80			
				Komputer	1	Unit	50	50	0.25			
2	Humas	1	> mengeprint > mengatur jadwal bertemu dengan wali murid	Meja	1	Unit	250	90	2.25	1	2	11
				Kursi	2	Unit	60	73	1.29			
				Printer & Scanner	1	Unit	64	51	0.32			
				Komputer	1	Unit	50	50	0.25			
				Kursi Sofa	2	Unit	200	90	3.60			
3	Ruang guru	1	> Mengerjaan kerjaan > Bertemu murid	Meja	10	Unit	100	40	4.00	1	2	18
				Kursi	10	Unit	60	73	4.30			
				Mini Pantry	1	Unit	43.9	47	0.32			
4	Ruang TU	1	> Berdiskusi > Bekerja	Meja + Kursi	1	Set	160	73	1.16	1	2	3
				Komputer	1	Unit	50	50	0.25			
5	Ruang Arsip	1	> Storage	Lemari	2	Unit	200	50	2.00	1	2	5
				Meja	1	Unit	100	40	0.40			
5	Ruang Rapat	1	> Berdiskusi > Presentasi	Meja	1	Unit	500	120	6.00	1	2	20
				Kursi	10	Unit	60	73	4.30			
				Papan Tulis	1	Unit	180	1	0.02			

NO	NAMA RUANG	J*	AKTIVITAS	FURNITURE	JML	SATUAN	DIMENSI FURNI (CM)		LUAS (m ²)	RASIO		LUAS RUANG (m ²)
							P	L		FURNI	SIRKULASI	
6	Ruang Kepala Sekolah	1	> Kerja dimeja > Menerima Tamu	Meja Direktur	1	Unit	160	80	1.58	1	2	13
				Kursi Direktur	1	Unit	60	73	0.43			
				Printer & Scanner	1	Unit	64	51	0.32			
				komputer	1	Unit	50	50	0.25			
				Almari	1	Unit	40	80	0.32			
				Double Sofa	1	Unit	208	100	2.08			
				Coffe Table	1	Unit	160	65	1.04			
7	Ruang Kelas	4	> Belajar Mengajar > Berdiskusi > Presentasi > Kerja Kelompok	Mini Pantry	1	Unit	43.9	49	0.32	1	2	240
				Meja	26	Unit	120	60	18.7			
				Kursi	26	Unit	60	73	11.3			
				Storage	1	Unit	100	51	0.51			
				Proyektor	1	Unit	180	5	0.09			
				Papan Tulis	1	Unit	200	5	0.10			
8	Perpustakaan	1	> Membaca > Mengerjakan tugas > Berdiskusi	Meja	10	Unit	120	60	7.20	1	2	40
				Kursi	10	Unit	60	73	4.30			
				komputer	5	Unit	64	51	1.60			
				Proyektor	1	Unit	180	5	0.09			
				Lemari buku	5	Unit	200	60	6.00			

NO	NAMA RUANG	J*	AKTIVITAS	FURNITURE	JML	SATUAN	DIMENSI FURNI (CM)		LUAS (M ²)	RASIO		LUAS RUANG (M ²)
							P	L		FURNI	SIRKULASI	
9	Gudang	1	> Menaruh barang	Lemari	1	Unit	250	110	2.75	1	2	7
				Meja	1	Unit	120	40	0.48			
10	Kamar mandi	2	> Istirahat	Wastafel	5	Set	90	56	2.52	1	2	12
				Closet duduk	5	Unit	70	45	1.58			
				Cermin	1	Unit	200	1	0.10			
				Shower	2	Unit	200	70	1.40			
11	Pantry	1	> Membuat makanan dan minuman	Storage	1	Unit	100	40	0.40	1	2	7
				Kompore	1	Unit	100	50	0.50			
				Wastafel	1	Unit	90	56	1.25			
				Meja	1	Unit	200	60	1.20			
Luas Ruang Yang Dibutuhkan												389
Sirkulasi 50%												195
TOTAL												585

Gambar 4.5 Studi Ruang
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Setelah melakukan perhitungan dengan menggunakan tabel analisa kebutuhan ruang maka didapatkan hasil luas ruang yang dibutuhkan sebesar 389 m² dengan penambahan sirkulasi sebesar 50% yaitu 195 m² maka didapatkan total

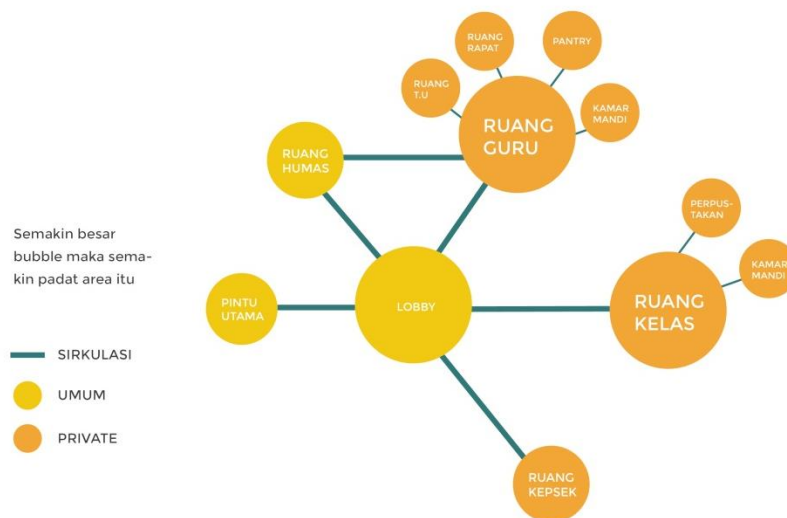


luas ruangan optimal untuk lantai 1 Sekolah Luqman Al Hakim yaitu sebesar 585 m² perhitungan ini nantinya akan digunakan pada pembuatan layout lantai 1 Sekolah Luqman Al Hakim.

5.3 Hubungan Ruang

Studi hubungan ruang merupakan salah satu komponen pembentuk rancangan interior, tujuan dibuatnya hubungan ruang yaitu untuk menentukan zoning, penataan layout, sirkulasi, dan fasilitas rancangan. Data hubungan ruang bisa didapat melalui 2 cara yaitu dengan membuat Bubble Diagram (Gelembung-gelembung untuk mengetahui sirkulasi yang optimal untuk rancangan) dan Matriks hubungan ruang (membuat sebuah piramida dan menandai prioritas ruangan yang penting).

1. Bubble Diagram



Gambar 4.6 Diagram Bubble Hubungan Antar Ruang
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

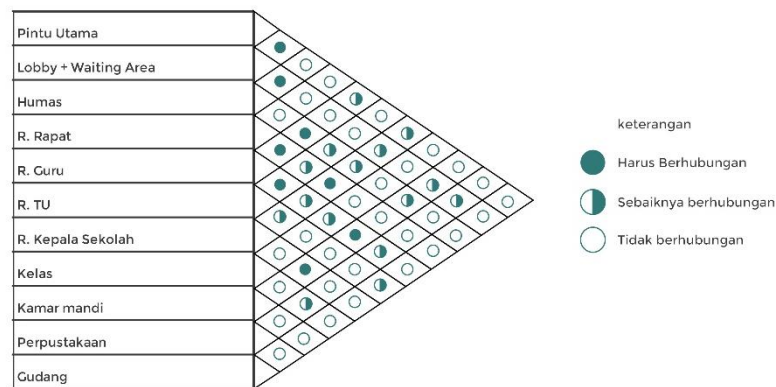
Dari diagram diatas maka didapatkan sebuah sirkulasi dan kepadatan dari suatu ruangan, sehingga ruangan Loby, R. Guru, dan R. Kelas memiliki jumlah kepadatan ruangan terbanyak maka ruangan ini sebaiknya didesain untuk bisa berfungsi dengan optimal. Lobby mempunyai ruangan turunan yang penting



seperti R.Humas karena fungsi R. Humas adalah ruangan yang dipakai untuk mempromosikan nama sekolah dan melakukan diskusi dengan pengunjung.

Dari diagram diatas juga dapat diperoleh Pembagian Zona didasarkan atas Jenis Pengunjung yang boleh memasuki ruang-ruang yang ada. Zona yang bersifat Publik (Zona Publik/Umum) adalah area dimana semua orang baik pengunjung, tamu, murid, guru, orang tua murid, pengantar, diizinkan untuk masuk dan menggunakannya. Dengan demikian ruang-ruang yang terletak di dekat Pintu Masuk termasuk dalam Zona Publik.

2. Matriks Hubungan Ruang



Gambar 4.7 Matriks Hubungan Ruang
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Dari Matriks yang di atas dapat disimpulkan bagaimana intensitas kegiatan antar ruang sehingga dapat diidentifikasi hubungan dan jarak ruang-ruang tersebut. Misalnya Ruang Kepala Sekolah tidak memiliki Intensitas Hubungan yang tinggi dengan ruang-ruang lain kecuali Entrance dan Lobby. Sehingga dalam mengorganisir perletakan ruang, Ruang Kepala Sekolah harus berdekatan dengan Entrance dan Lobby, tetapi dapat berjauhan dengan ruang-ruang lain, bahkan mungkin sama sekali tidak berhubungan.

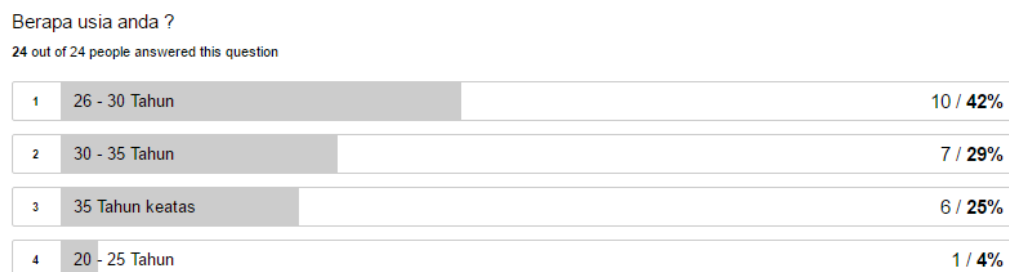


5.4 Hasil Kuisisioner

Setelah melakukan Kuisisioner maka hasil dari kuisisioner tersebut sebagai berikut:

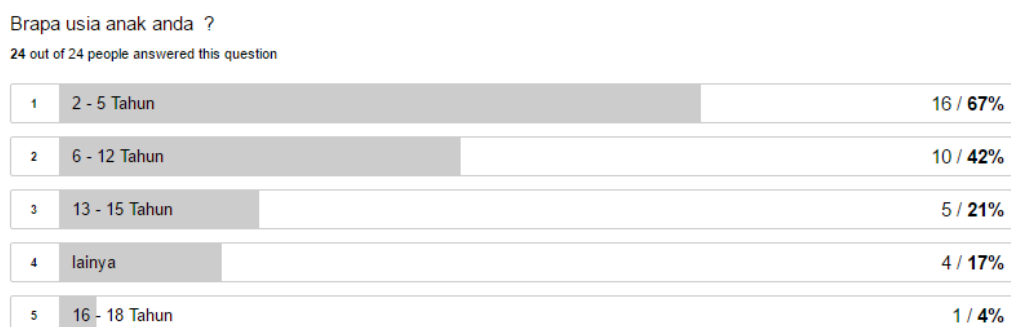
5.4.1 Data Variabel Demografis

Responden untuk analisa variabel demografis adalah orang tua yang memiliki anak SD dan SMP, tujuannya untuk menciptakan sebuah desain yang bisa memenuhi *interest* calon pengguna sekolah Luqman Al Hakim kedepanya.



Gambar 4.8 Diagram Usia Responden
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Pertanyaan ini bertujuan mengetahui interest pada tiap tingkatan usia yang berbeda-beda, pada Gambar 4.4 sebanyak 10 responden berusia 26-30 Tahun, maka kuisisioner ini mayoritas orang tua berusia 26-30 Tahun



Gambar 4.9 Diagram Usia Anak
Sumber : Hasil Analisa Pribadi



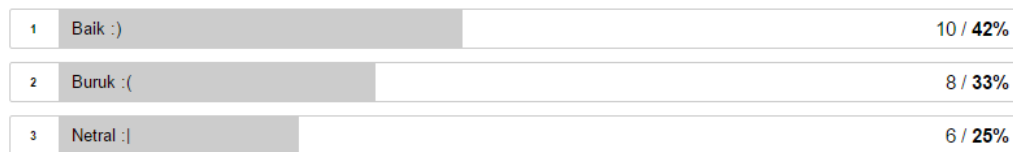
Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui tingkatan pendidikan anak, umur 2-5 Tahun kebanyakan anak Pra SD, umur 6-12 Tahun standar anak menjalani SD, umur 13-15 Tahun adalah standar anak menjalani SMP, dan 16-18 Tahun adalah standar anak menjalani SMA, maka didapatkan data anak Pra-SD dan SD menjadi mayoritas kuisisioner ini, dan hal ini bisa mendukung analisa akan minat orang tua saat akan memasukan anaknya ke jenjang SMP.

5.4.2 Analisa minat Sekolah *Full Day*

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui minat orang tua memasukan anaknya ke Sekolah bersistem *Full Day* dilakukan oleh 24 responden yang memiliki anak Pra SD, SD, SMP dan lainnya.

Pendapat anda tentang sistem *full day*

24 out of 24 people answered this question



Gambar 4.10 Diagram Pendapat Responden terhadap *full day*
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Berdasarkan diagram, maka pendapat orang tua tentang *full day* bisa disimpulkan baik, meskipun begitu masih banyak pula yang berpendapat buruk tentang *full day*, sehingga peluang untuk menjadikan sekolah *full day* lebih baik masih terbuka lebar.

Apakah anak anda bersekolah di sistem *full day* ?

24 out of 24 people answered this question



Gambar 4.11 Diagram demografi anak bersekolah *full day*
Sumber : Hasil Analisa Pribadi



Berdasarkan diagram, sebanyak 8 responden memiliki anak yang bersekolah dengan sistem *full day* hal ini bisa menjadi dasar untuk menentukan konsep desain.

Apa kesan anak anda bersekolah di sekolah *full day* ?

22 out of 24 people answered this question



Gambar 4.12 Diagram kesan anak terhadap *full day school*
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Berdasarkan diagram, tanggapan mayoritas responden menjawab berskolah dengan sistem *full day* melelahkan sehingga hal ini aspek yang mempengaruhi konsep yang akan dibuat.

Menurut anda apakah menciptakan suasana edukatif yang fun bisa membuat anak merasa betah ?

24 out of 24 people answered this question



Gambar 4.13 Diagram pemilihan konsep edukatif dan *fun*
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Berdasarkan diagram diatas, 23 responden/ 96% menjawab pemilihan konsep edukatif diselingi fun bisa membantu menyelesaikan masalah pertanyaan sebelumnya yaitu anak yang merasa sekolah *full day* melelahkan.

5.4.3 Hasil analisa data interview

A. Hasil Wawancara

Interview Staff dan Pengajar

Hari/ tanggal : Selasa, 18 Oktober 2016

Pukul : 08.00 WIB

Narasumber : Bapak Agus Sirodjul Munir



Tujuan : Untuk mendapat gambaran mengenai latar belakang pengguna sekolah Luqman Al Hakim, sehingga dapat menentukan fasilitas ruang tambahan apa yang mungkin di terapkan untuk meramaikan suasana pada Sekolah Luqman Al Hakim.

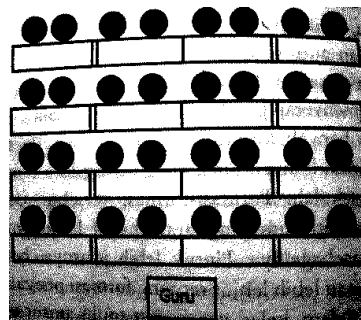
Daftar pertanyaan :

Q : Apa impresi anda saat pertama masuk kawasan Sekolah Luqman Al Hakim ?

A : Sekolah islami dengan warna hijau sudah melekat.. tapi setelah masuk kedalam sekolahnya berbeda dari pikiran saya, yang saya kira lebih modern tetapi masih seperti sekolah pada umumnya.

Q : Apakah suasana kelas dan layout kelas sudah tepat sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan nyaman?

A : Suasana pada ruang kelas kaku dan ketika saya mencoba untuk membuat diskusi suasana semakin tegang, dan murid banyak yang tidak suka. Layout pada kelas menggunakan formasi tradisional, meja dan kursi dibuat paten dan tidak fleksibel untuk kegiatan yang membutuhkan gerak.



Gambar 4.14 Layout ruang kelas di SMP Luqman Al Hakim
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Q : Apakah penerangan dan sirkulasi udara di ruangan sudah nyaman? (dalam artian tidak gerah dan tidak gelap)

A : Untuk ruangan kelas penerangan sudah cukup mendukung, terdapat jendela sebagai penerangan alami, akan tetapi penerangan ini terkadang menimbulkan efek silau. Untuk area seperti pintu utama dan bagian belakang masih sedikit



gelap karena kurang pencahayaan alami. Untuk penghawaan ruangan kelas disediakan 2 AC Split sehingga suhu ruangan bisa diatur.

Q : Menurut anda ruangan apakah yang perlu di desain ulang ?

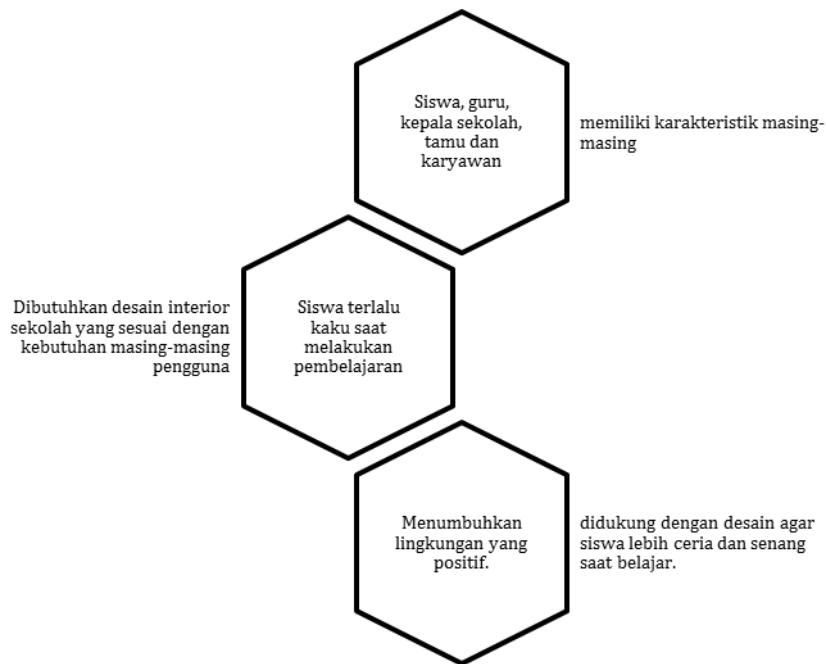
A : Ruangan yang perlu didesain ulang yaitu ruang humas, karena pengguna ruangan ini adalah calon orang tua siswa, dan calon siswa sehingga ruangan ini harus menunjukkan Luqman Al Hakim sekarang ruangan ini masih polos belum terdesain.

Q : Apakah alur sirkulasi Pintu utama sudah nyaman ?

A : Saat ini Sirkulasi pada area ini sudah cukup nyaman, karena area ini luas akan tetapi ruangan ini belum difungsikan secara maksimal menjadi lobby atau pintu utama pada sekolah Luqman Al Hakim.

B. Hasil Observasi

Observasi dilakukan secara langsung oleh penulis dengan cara memperhatikan kondisi riil pada sekolah Luqman Al Hakim, serta untuk mengetahui aktivitas dan kebutuhan dari pengguna. Dari hasil observasi langsung, penulis mendapatkan hasil seperti dibawah ini.



Gambar 4.15 Bagan kesimpulan hasil observasi
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

5.5 Konsep Desain

Konsep makro yang diterapkan pada interior Sekolah Luqman Al Hakim. bersumber pada penyelesaian permasalahan yang terjadi pada objek desain. Dari analisa yang dilakukan terdapat dua aspek permasalahan yang harus diselesaikan yaitu aspek pengguna dan objek desain. Permasalahan pertama yaitu pada pengguna yang langsung berinteraksi dengan objek yaitu siswa, masalah pada siswa di sekolah adalah tingkat stress yang tinggi karena pelajaran yang diberikan terlalu berat sehingga bisa membuat malas, dan sifat malas ini bisa menular ke teman-teman yang lain, lingkungan yang tidak kondusif, dan psikologi anak pada masa remaja yang mudah terpengaruh semakin mendukung. Permasalahan yang kedua yaitu datang dari orang tua, tujuan orang tua untuk memasukan anaknya kedalam sekolah islam yang bersistem *full day* yaitu ingin anaknya tumbuh menjadi seorang yang memiliki kepercayaan diri, dan mandiri di lain pihak untuk menciptakan sebuah percaya diri dan mandiri ini maka harus dimulai dari menciptakan sebuah lingkungan yang positif, dimana interaksi yang terjaddi



disekolah berdampak positif sehingga penulis membuat sebuah konsep desain Edu-Fun yang akan menjawab permasalahan-permasalahan ini.

Konsep Edu-Fun merupakan sebuah konsep yang akan menciptakan suasana belajar yang positif dimana anak bisa merasa senang dan tidak tertekan untuk belajar, belajar yang dimaksud tidak hanya kepada pembelajaran formal tetapi non-formal seperti edukasi kepribadian, kemandirian, dan kepercayaan diri semua elemen pada sekolah ikut berpartisipasi untuk menciptakan suasana yang dimaksud dengan menciptakan sebuah interaksi yang baik tidak hanya pada area kelas dan area-area belajar yang dijelaskan oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, tetapi seluruh area pada bangunan sekolah Luqman Al Hakim didesain sehingga anak bisa merasakan suasana ini. Desain yang diterapkan untuk visualisasi konsep yang diinginkan sebagai berikut:

1. Penggunaan beberapa kombinasi warna yang sesuai psikologis anak usia SMP untuk membentuk elemen fun siswa seperti kuning, biru, hijau, dan putih
2. Penggunaan bentuk furnitur, dinding, plafon, dan pola lantai yang mengarahkan siswa lebih fokus dalam belajar serta dapat menunjang kemandirian anak usia 12-15 tahun.
3. Menerapkan signage dan sirkulasi yang lebih informatif dan edukatif untuk mengarahkan anak selalu berperilaku edukatif dan disesuaikan dengan karakter anak usia SMP.

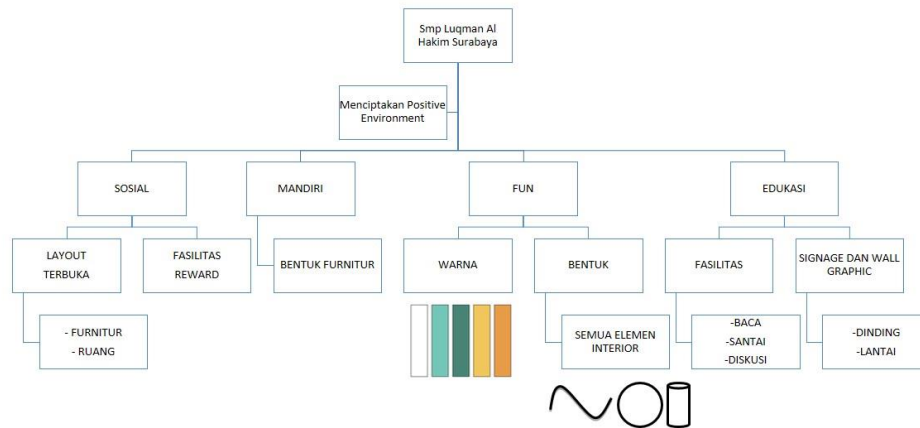


Gambar 4.16 Marituri Junior High School

Sumber : <http://www.e-architect.co.uk/madrid/mariturri-school-in-vitoria-gasteiz>
(Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

5.6 Konsep Desain Mikro

Konsep desain mikro merupakan dasar pemikiran desainer untuk memecahkan permasalahan atau problem design pada skala penerapan pada objeknya. Konsep desain dapat ditetapkan setelah perancang mampu mengidentifikasi atau menyimpulkan problem desain sebagai analisa data yang diperoleh dari pemberi tugas, Konsep mikro adalah hasil pemecahan masalah yang lebih rinci dari hasil penjabaran konsep makro, terlebih dulu penulis akan memaparkan three method yang digunakan untuk dasar pemikiran konsep mikro ini:



Gambar 4.17 Tree method
Sumber : Hasil Analisa Pribadi

5.6.1 Dinding

Konsep makro yang sudah dijelaskan yaitu menggunakan konsep Edu-Fun maka konsep dinding harus bisa mendukung konsep makro tersebut. dengan penggunaan warna putih sebagai warna netral dan penggunaan bentukan hexagonal pada dinding. Penggunaan bentukan honeycomb akan digunakan sebagai pengulangan pada area-area lainnya sehingga ada kesinambungan desain, konsep mikro pada ruang-ruang terpilih sebagai berikut :

a. Ruang Humas

Fungsi ruang hubungan masyarakat yang utama adalah ruang untuk bertemu dan berdiskusi staff humas dan calon pengguna, sehingga ruang ini harus bisa mendukung aktivitas tersebut maka penggunaan dinding yang cocok untuk ruang ini yaitu dengan menggunakan karakteristik sekolah yang ingin disampaikan pada calon pengguna salah satunya dengan menggunakan bentuk moroko agar menciptakan suasana islami karena sekolah Luqman Al Hakim adalah sekolah berbasis islam.



Gambar 4.18 Menggunakan bentukan pattern moroko

Sumber : <https://id.pinterest.com/mmmliz/apartment-style-moroccan-indian-bedroom/>
(Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

Untuk menciptakan karakteristik yang diinginkan Sekolah Luqman Al Hakim maka dibuat *hanging shelves* sebagai tempat memajang karya, piala, dan penghargaan sekolah Luqman Al Haqim, yang nantinya bisa memudahkan saat berdiskusi kepada calon pengguna, untuk mengharmonisasikan ruangan ini dengan ruangan lain yaitu dengan penggunaan bentuk hexagonal.



Gambar 4.19 Menggunakan bentukan pattern moroko

Sumber : <https://uk.pinterest.com/explore/plant-shelves/>
(Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

b. Ruang Lobby

Ruang lobby adalah ruang yang pertama kali dilewati oleh pengguna, maka ruang ini adalah ruang yang membentuk persepsi orang tentang keseluruhan interior dalam sekolah Luqman Al Hakim maka ruang ini harus dibuat agar bisa



menyampaikan konsep yang diterapkan pada keseluruhan sekolah ini, dengan cara pengolahan area dinding menggunakan warna putih netral sebagai warna dominannya sehingga pengguna dengan segala usia merasa nyaman saat berlama-lama di area ini.



Gambar 4.20 Menggunakan warna putih sebagai warna netral

Sumber : <http://www.interiordesignbali.com/macam-macam-desain-sekolah/>
(Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

Konsep yang diterapkan pada perancangan ini adalah Edu-Fun dengan menggunakan sebuah dinding bertypography tentang pendidikan umum seperti terjemahan Bahasa arab-inggris-indonesia secara tidak langsung mengedukasi pengguna belajar 3 bahasa.



Gambar 4.21 Menggunakan typography sebagai sarana edukasi

Sumber : <http://freshome.com/2013/07/18/eye-catching-language-school-design-in-valencia-by-masquespacio/> (Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)



Permasalahan berikutnya pada ruang lobby adalah kurangnya elemen fun pada ruangan ini sehingga anak yang sedang menunggu datangnya orang tua yang menjemput menjadi jenuh dan membuat moodnya memburuk sehingga dibuatlah sebuah fasilitas playground sekaligus ruang baca pada dindingnya dengan menambah sebuah partisi tambahan dan membuat space didalamnya nantinya didalam partisi ini diberi fasilitas seperti meja untuk membaca dan menaruh minuman bertujuan untuk menciptakan suasana belajar tanpa ada tekanan secara tidak langsung.



Gambar 4.22 Penambahan partisi untuk fasilitas area baca

Sumber : <http://www.archdaily.com/office/feilden-clegg-bradley-studios> (Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

5.6.2 Furniture

Konsep furniture dilihat dari aspek penggunaannya yaitu anak berusia 12-18 Tahun maka furniture dibuat aman dan sesuai dengan ukuran anak tersebut. Bentuk furniture menggunakan transformasi bentuk sarang lebah karena bentuk sarang lebah bisa menjadi bentuk modular, dan juga membentuk layout ruang yang berkelompok sehingga bisa mendukung salah satu konsep *Positive Environment* yang ingin diciptakan yaitu berempati tinggi, karena membuat peluang interaksi antar siswa menjadi lebih banyak.



Gambar 4.23 Bentuk sarang lebah
Sumber <https://en.wikipedia.org/wiki/Honeycomb>
(Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

Jika diambil bentuk sederhana dari gambar 4.17 maka bentuknya bisa menjadi pola hexagonal, pola ini menjadi bentuk dasar dari kebanyakan furniture yang ada pada objek perancangan sekolah Luqman Al Hakim.



Gambar 4.24 Bentuk sederhana dari sarang lebah
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Furniture yang ada ruang terpilih berbeda-beda sesuai dengan fungsi ruang tersebut, berikut furniture yang ada pada ruang terpilih yaitu :

a. Ruang Humas

Fungsi ruang humas adalah sebagai tempat berdiskusi dan bernegosiasi sehingga kondisi yang tidak membuat tegang dan nyaman harus diciptakan salah



satu solusinya dengan memberikan tanaman sebagai elemen untuk suasana yang segar dan adem pada ruangan ini.



Gambar 4.25 Bentuk sarang lebah

Sumber : <http://ideipentrucasa.ro/idei-de-jardiniere-din-lemn-pentru-o-curte-frumos-amenajata/>

(Akses : 26/2/2017, 17:08 WIB)

Fungsi lainya yaitu untuk tempat mengajak para calon pendaftar sekolah Luqman Al Hakim untuk bersekolah disitu salah satu caranya dengan menampilkan prestasi-prestasi yang telah diraih oleh sekolah seperti piala, piagam, dan sertifikat maka dibutuhkan sebuah storage yang bisa mudah diakses oleh calon pengguna.



Gambar 4.26 Storage berbentuk sarang lebah

Sumber : <https://www.instagram.com/p/tvruzPw7GR/>

(Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)



b. Ruang Lobby

Fungsi ruang lobby pada umumnya adalah sebagai ruang tunggu, ruang informasi, dan ruang bertemu sehingga furniture yang ada pada ruang ini harus bisa mendukung semua aktivitas tersebut.



Gambar 4.27 Meja lobby sekolah MDC

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/33699398/Masa-Depan-Cerah-School-Wayfinding>
(Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

Aktivitas yang banyak dilakukan di ruang ini adalah menunggu dan sebagian besar orang yang menunggu adalah anak-anak yang sedang menunggu untuk dijemput sehingga bisa ditambah dengan fasilitas tambahan seperti ruang baca dan area makan sehingga anak bisa betah berlama-lama di area ini.



Gambar 4.28 Menerapkan perpustakaan yang digabungkan dengan playground

Sumber : <http://sidomi.com/3867/liburan-ke-perpustakaan-belanda/> (Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)



c. Ruang Kelas

Meja kelas dibuat dengan sistem modular yaitu bisa dipongkar pasang dan diatur dengan berbagai pola sehingga menghasilkan fungsi yang berbeda, sehingga membuat anak bertanggung jawab atas meja-nya sendiri-sendiri, aspek kerja sama juga dibutuhkan untuk memilih tata ruang yang akan mereka pakai.



Gambar 4.29 Meja lobby sekolah MDC

Sumber : <http://www.archdaily.com/779238/yuanyang-express-we-plus-co-working-space-mat-office> (Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

Aktivitas lainnya yaitu istirahat, diperlukan pada sekolah bersistem *full day and boarding school* sehingga furniture harus bisa dibuat senyaman mungkin sehingga murid bisa maksimal saat proses belajar-mengajar, storage juga diperlukan untuk menunjang perkembangan kemandirian anak-anak dengan diberikanya storage maka anak mempunyai tanggung jawab untuk menjaga dan membersihkan area mereka masing-masing.



Gambar 4.30 Tempat duduk dan storage

Sumber : <http://www.calcalist.co.il/local/articles/0,7340,L-3687505,00.html> (Akses : 26/2/2017, 17:07 WIB)

5.6.3 Plafond

Konsep plafon yang akan digunakan pada perancangan berfungsi untuk mendukung konsep Edu-Fun dan mengharmonisasikan antara keseluruhan desain,



dengan menggunakan bentukan hexagonal pada point of interest dan bagian netral pada area lain, material yang digunakan adalah gypsum dan lembaran hpl/parket sebagai aksen. Konsep dijabarkan lagi pada ruang terpilih yaitu :

a. Ruang Humas

Konsep ruang humas ini menggunakan lampu-lampu gantung dengan bentukan lebah sehingga suasana ruangan lebih menyatu.



Gambar 4.31 Bentuk lampu gantung persegi

Sumber : <http://freshome.com/2013/07/18/eye-catching-language-school-design-in-valencia-by-masquespacio/> (Akses : 26/2/2017, 21:14 WIB)

b. Ruang Lobi

Pada area lobi menggunakan bentukan plafon kayu dengan lampu TL strip panjang karena area ini juga digunakan sebagai area baca maka pemilihan lampu TL cocok untuk area ini.



Gambar 4.32 Bentuk lampu gantung persegi

Sumber : <http://www.calcalist.co.il/local/articles/0,7340,L-3687505,00.html>
(Akses : 26/2/2017, 21:26 WIB)

c. Ruang Kelas

Konsep plafon pada area ruang kelas yaitu menggunakan elemen estetis seminimal mungkin dan menggunakan warna putih sebagai warna netral karena aktivitas di ruang kelas yang membutuhkan fokus pada guru dan papan tulis.



Gambar 4.33 Bentuk lampu gantung persegi

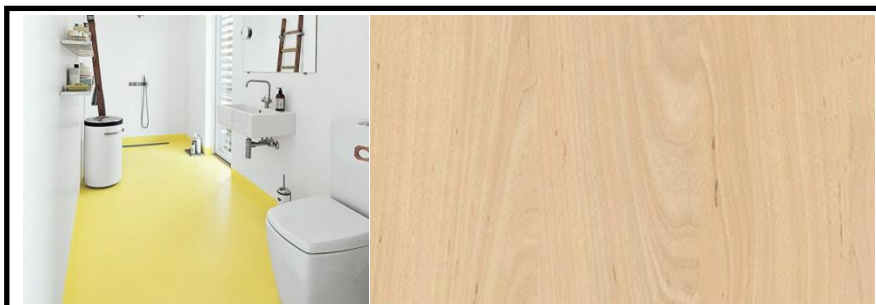
Sumber : www.dezeen.com/tag/schools (Akses : 26/2/2017, 22:03 WIB)

5.6.4 Lantai

Konsep lantai dipandang dari kegunaannya sehingga penggunaan material perlu diperhatikan, untuk membuat ruangan nyaman, aman, dan sesuai dengan konsep maka setiap ruangan memiliki material lantai yang berbeda

a. Ruang Humas

Pada area ini lantai menggunakan material parket dan lantai yang di cat berwarna cerah sebagai aksentuasi, pemilihan parket sebagai lantai yang dominan, karena menciptakan kesan yang nyaman dan homey bagi para pengguna ruangan ini, sehingga suasana yang diciptakan bisa ramah dan memiliki nilai jual lebih tinggi



Gambar 4.34 Material yang digunakan pada Ruang Humas

Sumber : <https://estilo.uol.com.br/casa-e-decoracao/noticias/redacao/2016/05/17/vai-reformar-saiba-quando-optar-pela-pintura-ou-usar-ceramica-no-banheiro.htm> (Akses : 26/2/2017, 21:01 WIB)

b. Ruang Lobby



Pada area ini lantai menggunakan material rubber dan keramik sebagai aksentuasi pada ruangan dan menjadi pendukung konsep islami pada sekolah, material rubber dipilih karena aktivitas pada ruang lobby yang banyak membutuhkan aktivitas motorik dan sebagai ruang transisi sehingga banyak dilewati oleh pengguna maka material yang aman diperlukan.



Gambar 4.35 Material yang digunakan pada Ruang Lobby

Sumber : <http://ayeeen.com/archive/45724/modest-decoration-bathroom-tile-decals/stunning-decoration-bathroom-tile-decals-sweet-tile-stickers/> (Akses : 26/2/2017, 21:03 WIB)

c. Ruang Kelas

Pada ruang kelas lantai menggunakan material parket dan karpet karena membutuhkan aktivitas untuk duduk di lantai seperti membaca al-quran melingkar, aktivitas pada ruang kelas juga membutuhkan banyak pergerakan diakibatkan penggunaan furniture modular sehingga.



Gambar 4.36 Material yang digunakan pada Ruang kelas

Sumber : <https://www.shutterstock.com/search/white+rug> (Akses : 26/2/2017, 21:08 WIB)



5.6.5 Pencahayaan

Pencahayaan natural pada denah sudah cukup pada area kelas, dan ruang humas tetapi pada area lobi masih belum bisa maksimal sehingga pencahayaan buatan harus dilakukan maka dari itu plafon pada area ini menggunakan lampu tl strip memanjang. area kelas sudah mendapat cahaya matahari akan tetapi untuk memaksimalkan saat cuaca sedang buruk maka pencahayaan buatan harus dibuat seefektif mungkin



Gambar 4.37 Pola cahaya pada gedung smp luqman al hakim
Sumber : Hasil Desain Pribadi

5.6.6 Warna

Penggunaan warna pada dinding dalam sebuah ruangan dapat membentuk persepsi tertentu akan besar isi dari ruangan tersebut. Lightness merupakan faktor yang sangat penting untuk mempengaruhi persepsi akan keterbukaan dalam ruang interior. Warna muda atau pucat, warna-warna yang dingin, dan motif-motif yang kecil akan membuat ruangan terasa lebih besar dari yang semestinya. Hue yang disaturasi atau gelap, warna-warna hangat, dan motif yang besar akan membuat ruangan lebih timbul sehingga akan terasa lebih sempit. Selain itu pencahayaan yang lebih terang juga dapat membuat volume terasa lebih besar, dan sebaliknya. Penerapan yang tepat akan dapat berguna terutama jika menghadapi penghuni dengan kondisi tertentu seperti penderita fobia pada ruang sempit dan tertutup atau klaustrofobia.



Gambar 4.38 Keluarga warna kuning

Sumber : <http://www.colorobjects.com/en/color-columns/the-colour-real/item/357-psychology-of-colour-in-the-educational-environment.html/> (Akses : 17/02/2017, 22:03 WIB)

Pintu masuk sekolah & lorong-lorong adalah wadah yang baik untuk menggunakan warna branding (palet warna gambar 4.32)sekolah dan menggunakan warna yang lebih kuat (palet warna fun gambar 4.31) untuk meningkatkan energy pada area antar kelas digabungkan dengan warna netral.

Ragam warna penting peranya pada interior, terlalu sedikit dapat mengatur pola kebosanan & introversi. Terlalu banyak dapat menambah pikiran dengan overstimulasi



Gambar 4.39 Palet warna fun diadaptasi pada warna balon dan langit

Sumber : <http://www.colorobjects.com/en/color-columns/the-colour-real/item/357-psychology-of-colour-in-the-educational-environment.html/> (Akses : 17/02/2017, 21:03 WIB)



Gambar 4.40 Palet warna pada logo Luqman Al Hakim

Sumber : [Http://Smpluqmanalhakim.Sch.Id/Wp-Content/Uploads/2015/09/Sekolah.Jpg](http://Smpluqmanalhakim.Sch.Id/Wp-Content/Uploads/2015/09/Sekolah.Jpg)
(Akses : 14/02/2017, 19:20 WIB)



Gambar 4.41 Palet Warna

Sumber : <http://pinterest.com/islamiccolor> (Akses : 15/02/2017, 19:05 WIB)

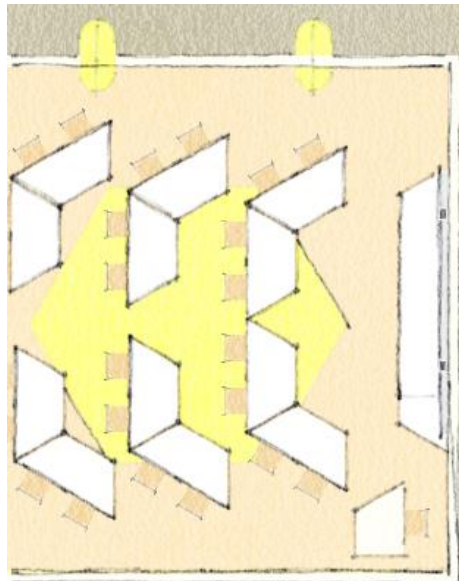
Palet warna diambil dari salah satu masjid moroko, menggunakan warna biru dan tosca sebagai warna aksentuasi dengan warna netral abu-abu muda dan coklat puyeh serta transisi warna oranye puyeh, warna-warna ini akan diadaptasi pada ruang humas, karena ruang tersebut bertujuan untuk menciptakan identitas pada sekolah salahsatunya yaitu sekolah islami.

5.6.7 Konfigurasi Tata Ruang

Konfigurasi tata ruang pada ruang kelas sangat berpengaruh pada aktivitas belajar-mengajar yang efektif dan maksimal sehingga tata ruang pada ruang kelas



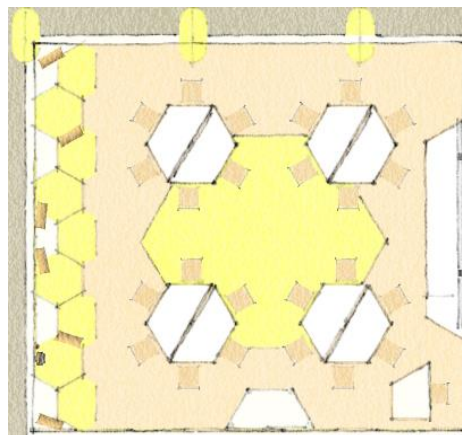
dibuat fleksibel dan bersifat modular, agar aktivitas yang mendukung belajar-menajar bisa dimaksimalkan.



Gambar 4.42 konfigurasi layout saat sedang belajar-mengajar normal

Sumber : Hasil Desain Pribadi

Penggunaan layout pada gambar 4.19 merupakan layout standart ruang kelas tradisional dengan pandangan anak mengarah pada papan tulis, belajar-mengajar difokuskan pada area depan, kekurangan penggunaan layout tradisional yaitu tidak meratanya *attention* yang didapat oleh murid dari guru.

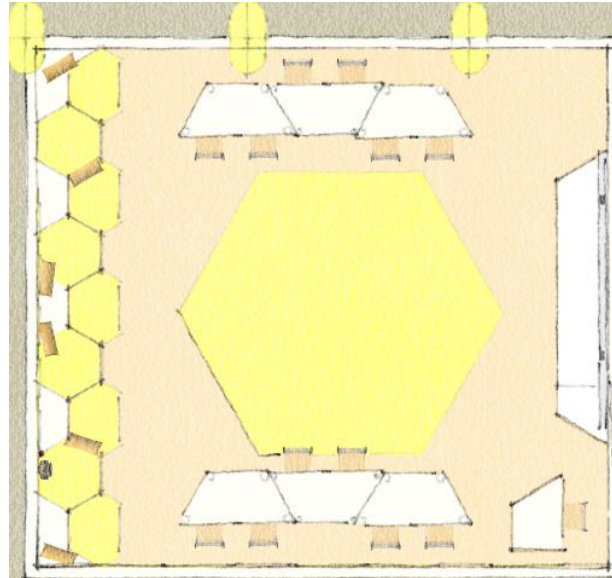


Gambar 4.43 konfigurasi layout saat sedang berkelompok

Sumber : Hasil Desain Pribadi

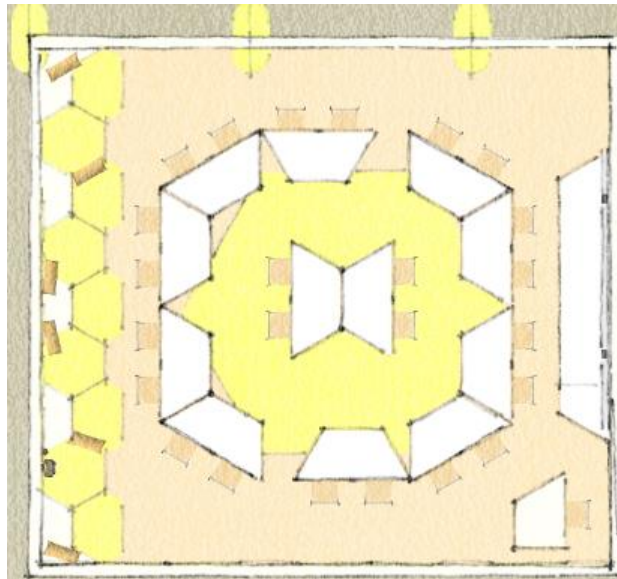


Penggunaan layout pada gambar 4.20 merupakan layout standart ruang kelas saat melakukan kerja kelompok dan aktivitas berkelompok , belajar-mengajar difokuskan pada area kelompok dan guru bisa berada ditengah memberi panduan dan membantu murid yang kesusahan dalam melakukan tugas.



Gambar 4.44 konfigurasi layout lesehan
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Penggunaan layout pada gambar 4.21 merupakan layout ruang kelas saat beraktivitas yang membutuhkan space dan menggunakan lantai sebagai tempat duduk seperti membaca al-quran bersama atau saat melakukan drama, belajar-mengajar difokuskan pada area tengah berwarna kuning dan guru bisa memberi panduan dan membantu murid yang kesusahan dalam melakukan tugas di area depan papan tulis.



Gambar 4.45 konfigurasi layout sedang melakukan debat
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Penggunaan layout pada gambar 4.22 merupakan layout ruang kelas saat melakukan latihan debat ataupun beradu argument, dan melakukan kuis antar 2 kelompok besar dengan guru yang memandu dari tengah atau dari luar area debat.



(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)



BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

6.1 Pengaplikasian Konsep pada Permasalahan Objek

Setelah mengetahui konsep makro dan mikro pada Bab 4, dapat diketahui konsep desain apa yang nantinya akan diterapkan. Penulis memberikan gambaran dalam berupa tabel 5.1, mengenai pengaplikasian konsep yang nantinya akan menyelesaikan permasalahan pada SMP Luqman Al Hakim.

Tabel 5.1 Pengaplikasian Konsep pada Permasalahan

Masalah :				
1. Mendesain interior sekolah yang dapat berfungsi sebagai Positive Environment				
		Elemen Desain		
		Warna	Bentuk	Material
El e m e n i n t e r i o r	Dinding	Bernuansa putih, hijau dan coklat menggambarkan karakter keseimbangan, simbol agama islam, dan alam	Bentukan Hexagonal dengan sisi yang dilengkungkan agar tidak terkesan kaku dan tegas.	-
	Lantai	-	-	-
	Plafon	-	-	-
	Furniture	-	Bentuk furniture modern, Menggunakan bentukan yang <i>rounded</i> pada sisi-sisinya	-
	Estetis	-	Penggunaan	Penggunaan material metal dan sejenisnya.
Masalah :				
2. Pengaplikasian Edukasi dan Fun dalam interior pada Sekolah				
		Elemen Desain		
		Warna	Bentuk	Material
Ele me n i n t e r i o r	Dinding	Aksentuasi berwarna biru dan kuning menggambarkan karakter yang kalem, tenang dan kreatif	-	Material menggunakan wallpaper

or



Lantai	-	-	Pada area kelas menggunakan material parket dan pengguna disarankan lepas alas kaki, sehingga aktifitas lebih leluasa
Plafon	-	Plafon downceiling pada area-area yang ingin ditonjolkan untuk menghindari kesan monoton	-
Furnitur	-	Kegunaan furniture yang dibuat berbagai fungsi, dan fleksibel	Material furnitur menggunakan bahan yang aman bagi anak
Estetis	-	Penggunaan wallgraphic sebagai elemen edukasi	-

Sumber : Hasil Analisa Pribadi

6.2 Alternatif Layout

Dalam menemukan layout desain terbaik dibutuhkan sebuah acuan yang akan dijadikan parameter dalam proses pembuatannya. Kriteria ang digunakan adalah edu-fun, identitas sekolah dan positive environment. Kriteria ini diambil berdasarkan tujuan utama yang ingin dicapai dari Tree method yang sudah digunakan. Berikut merupakan tabel weight method yang akan digunakan untuk menemukan denah terpilih.



Tabel 5.2 Weighted Method

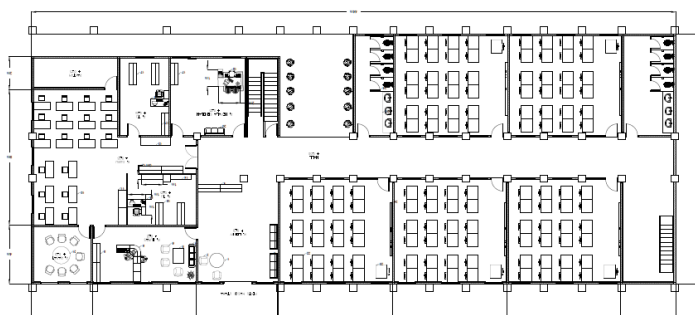
KRITERIA / TUJUAN UTAMA	EDU FUN	IDENTITAS SEKOLAH	POSITIVE ENVIRON MENT	SIRKULASI	HASIL	RANK	MARK	BOBOT RELATIF
EDU FUN	-	1	1	1	3	I	95	0.29
IDENTITAS SEKOLAH	0	-	1	0	1	III	75	0.235
POSITIVE ENVIRONME NT	1	0	-	1	2	II	85	0.26
SIRKULASI	0	1	0	-	1	IV	70	0.215
							325	1.00

1 = Lebih Penting ; 0 = Tidak lebih penting ; - = tidak dapat dibandingkan

Skala mark 1 -100

Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Dari data yang tertera pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa Edu fun menjadi parameter utama berdasarkan nilai bobot relative sebesar 0.29 kemudian positive environment sebesar 0.26 , identitas sekolah sebesar 0.235 dan sirkulasi sebesar 0.215. Parameter ini digunakan sebagai acuan untuk membuat 3 alternatif denah yang nantinya akan dibandingkan dan dipilih salah satunya sebagai denah final sekolah Luqman Al Hakim. Berikut merupakan denah eksisting pada sekolah Luqman Al Hakim yang akan dilayout ulang untuk mencapai tujuan desain.

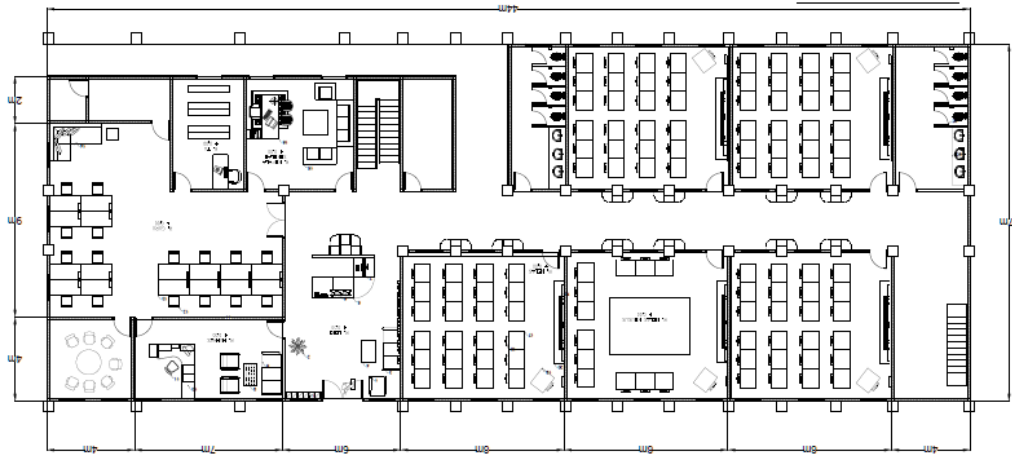


Gambar 5.1 layout eksisting

Sumber : Hasil Desain Pribadi



6.2.1 Alternatif Layout 1

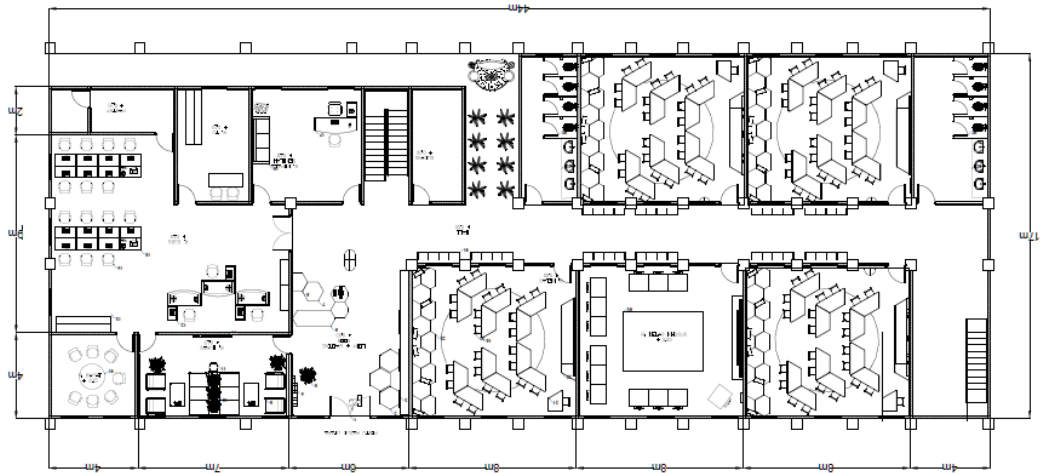


Gambar 5.2 Alternatif layout 1
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Layout plan pada alternatif 1 yaitu fokus kepada sirkulasi ruang yang nyaman bagi pengguna dengan ditambah area lobby yang pada layout eksisting masih belum ada area ini, pada area lobby ditambahkan waiting area berfungsi sebagai ruang tunggu dengan adanya kursi tunggu, side table, dan coffee table diharapkan pengguna yang menunggu di area ini bisa bersantai dengan nyaman kemudian terdapat ditambah meja lobby sehingga pengunjung sekolah tidak kebingungan saat ingin bertemu dengan guru, staff, dan murid. Kemudian ruangan-ruangan lain disesuaikan dengan ergonomi pengguna, khususnya pada area kelas dan ruang hubungan masyarakat.



6.2.2 Alternatif Layout 2

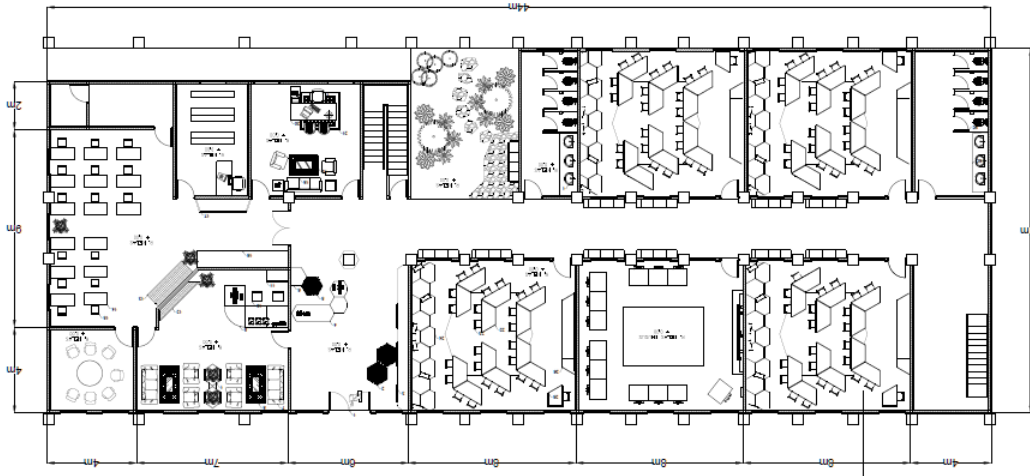


Gambar 5.3 Alternatif layout 2
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Layout plan pada alternatif 2 berfokus pada area humas, lobby, dan ruang kelas yang bisa mencapai tujuan desain dengan menambahkan beberapa fasilitas pada area lobby seperti area baca yang menggantung pada bagian dinding, penambahan rak piala dan juga ruang kursi tunggu yang diperbanyak, meja resepsionis dipindah bentukan pada furniture layout ini mengikuti bentukan logo yaitu bentukan 6 sisi/hexagonal. Pada ruang humas dibuat open space dan ditambahkan lagi area untuk berdiskusi sehingga saat ada calon orang tua yang ingin berdiskusi lebih nyaman. Pada area lorong ditambahkan kursi-kursi santai dan pada area kelas menggunakan furniture modular dengan kursi santai dibagaian belakang kelas pada area papan tulis dibuat sebuah trap setinggi 20cm fasilitas ini secara tidak langsung menjadikan bagian depan kelas sebagai mini panggung.



6.2.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.4 Alternatif layout 3
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Pada layout plan ini, ditambahkan fasilitas pada area lobby yaitu sebuah media dinding (Typography, Infografis) untuk memberikan informasi dan edukasi kepada murid, sirkulasi pada area lobby sudah sesuai dengan standart sehingga transisi orang dari luar saat masuk cukup nyaman. Pada area ruang humas eksisting dirasa terlalu sempit sehingga ruang humas pada alternatif ini diperbesar fungsinya juga bertambah sebagai ruang ikonik sekolah ini, terdapat rak piala meja resepsionis digabung menjadi meja kerja para staff, dengan 2 set sofa yang terletak disebelah jendela sirkulasi yang mengikuti standart dan furniture yang ergonomic disesuaikan dengan pengguna.

6.2.4 Pemilihan Alternatif Layout dengan Weighted Method

Dalam memilih layout yang sesuai dengan tujuan desain maka digunakan weighted method sebagai metode pemilihannya, weighted method adalah metode pembobotan menurut prioritas terhadap tujuan. Berikut ini merupakan sajian data tabel weighted method sebagai parameter untuk memilih denah terpilih.



Tabel 5.3 Weighted Method

Tujuan	Bobot	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitude	Scale	Vvalue	Magntiude	Scale	Value	Magnitude	Scale	Value
Edu Fun	0.29	Warna ruang dan furniture	Poor	5	1.45	Good	8	2.32	Good	7	2.03
		Fasilitas tambahan	Poor	5	1.45	Good	7	2.03	Good	8	2.32
Identitas Sekolah	0.235	Warna ruang	Good	7	1.645	Good	7	1.645	Good	8	1.88
		Bentuk mengikuti bentukan logo	Good	6	1.41	Poor	5	1.175	Good	8	1.88
Positive Environment	0.26	Fasilitas tambahan	Poor	5	1.3	Good	7	1.82	Very Good	9	2.34
		Layout ruang	Good	8	2.08	Good	7	1.82	Good	8	2.08
		Furniture modular & kepemilikan	Poor	5	1.3	Very Good	9	2.34	Very Good	9	2.34
OVERALL VALUE			10.635			13.15			14.87		

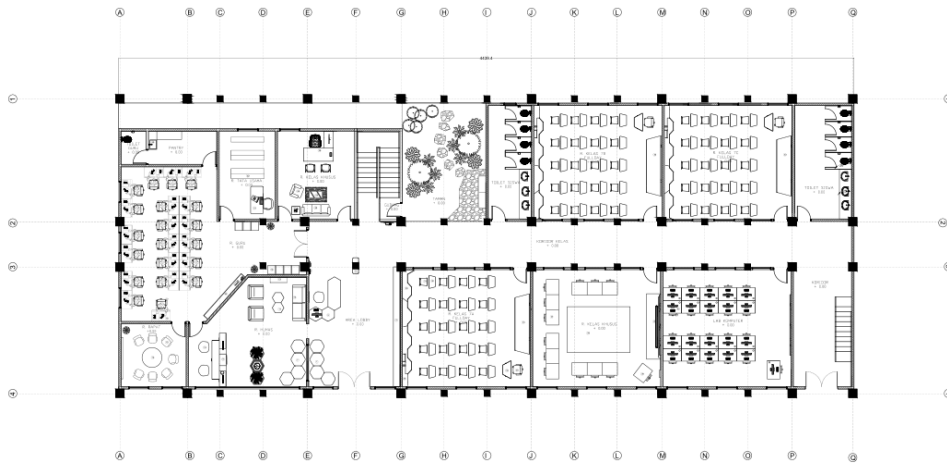
MAGNITUDE : POOR (1-5) ; GOOD (6-8) ; VERY GOOD (9 – 10)

Sumber : Hasil Analisa Pribadi

Setelah dianalisa dengan mengacu pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa alternatif terbaik merupakan alternatif layout 3, sehingga alternatif ini akan dikembangkan menjadi layout yang lebih sempurna.

6.3 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih

Hasil dari analisa weighted method yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa alternatif layout terbaik, yaitu alternatif layout 3 kemudian dikembangkan lebih lanjut untuk mencapai layout yang lebih sempurna,layout yang dikembangkan yaitu layout furniture yang masih tidak sempurna layout lantai, area yang paling banyak mengalami pengembangan yaitu area r.humas, dan r. kelas. Pada area-area tersebut ditambahkan beberapa fasilitas baru desain warna yang lebih harmonis dan bentukan-bentukan yang menyatu berikut pengembangan alternatif layout 3.



Gambar 5.5 Pengembangan denah furnitur terpilih
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Pada denah furniture tidak berbeda jauh dari layout 3 tetapi penggantian layout utama pada ruang kelas menjadi layout tradisional sebagai layout *default* agar mudah ditata saat mengganti layout mejanya, kemudian pada area humas menggunakan meja resepsionis custom yang terdapat elemen logo sekolah, pada area lobby dibuat open space sehingga volume ruang terasa lebih besar.



Gambar 5.6 Pengembangan denah lantai terpilih
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Pada layout lantai dominan menggunakan ceramic tile 50x50 hal ini disebabkan sekolah merupakan area formal yang harus disesuaikan dengan bangunan formal lainnya sehingga material ini yang paling aman



digunakan, dengan ukuran *tile 50x50* merupakan *medium-large sized* menciptakan kesan mewah dan difinishing dengan *White Porcelain* yang glossy, pada area lobby digunakan 3 material yang berbeda tujuannya menggunakan *wooden vinyl flooring* untuk menciptakan kesan hangat yang ditimbulkan dari warna coklat muda, LG vinyl flooring juga child-proof karena material ini memiliki foam pada bagian dalamnya. kemudian transisi bentukan hexagonal dengan material marble cararra finishing glossy bentukan ini digunakan untuk menciptakan kesan mewah dan “bergengsi” bagi sebuah sekolah dan material ini digunakan sebagai transisi saat masuk ke ruang humas yang mengguna material yang sama, kemudian yang ke 3 yaitu *white porcelain ceramic* sebagai material dominan yang digunakan. Pada area ruang kelas menggunakan material LG Haussys, material ini sudah memiliki child-proof sehingga cocok untuk digunakan pada ruang yang membutuhkan banyak gerak dan digunakan oleh pengguna usia muda.

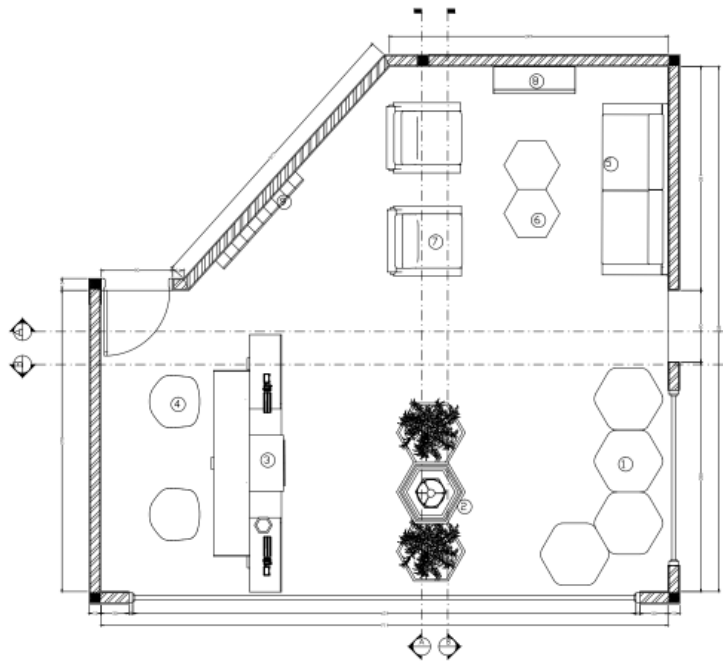
6.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1 – Ruang Humas

Ruang terpilih 1 yang saya tentukan yaitu ruang humas, karena fungsi dari ruang humas sangat penting sebagai ikon dari sebuah Sekolah, Aktifitas yang dilakukan membutuhkan tingkat kenyamanan yang tinggi seperti berdiskusi, presentasi, dan bertransaksi sehingga suasana yang ingin diciptakan yaitu mempresentasikan identitas sekolah, dan mengedukasi orang tua akan sekolah yang akan mereka pilih. Style modern-islami sebagai identitas sekolah diaplikasikan pada interiornya.



6.4.1 Layout Furniture

Layout furnitur disesuaikan dengan ergonomi orang dewasa karena pengguna ruangan ini kebanyakan orang tua dan staff berikut layout furnitur ruang humas.

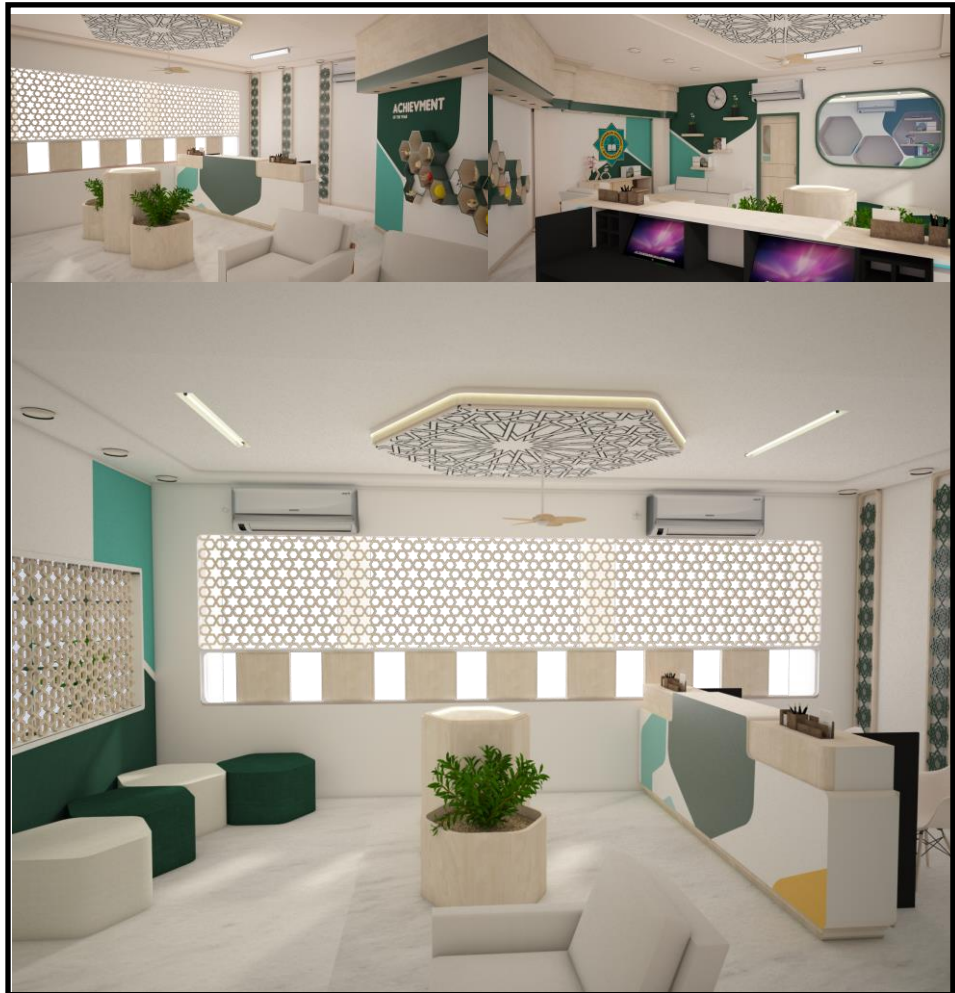


Gambar 5.7 Denah terpilih ruang humas
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Ruang terpilih 1 merupakan area humas, area humas pada denah eksisting hanya berfungsi sebagai ruang diskusi dengan 1 sofa seat dan digabung dengan ruang staff bagian humas, sehingga sirkulasi pada denah eksisting tidak maksimal. Pada ruang terpilih 1 ruang humas diperbesar pada area meja resepsionis, meja ini digunakan sebagai meja kerja untuk para staffnya posisi staff ruang humas yaitu sebagai humas dan sales, melacak perkembangan ranking dari sekolah dan apa yang harus dikembangkan oleh sekolah, pengguna pada ruang ini bervariasi saat musim pergantian tahun ajaran baru kurang lebih ada 3-5 wali murid yang datang sehingga space yang besar diperlukan untuk membuat kerja lebih efektif dan mengurangi antrian akibatnya.



6.4.2 Gambar 3D dan deskripsinya



Gambar 5.8 3D Ruang terpilih 1
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Identitas pada sekolah dalam ruangan ini dimaksimalkan karena ruangan ini merupakan sebuah icon dari sekolah, diaplikasikan melalui pemilihan warna putih hangat, dan lantai marble cararra yang membuat suasana di ruangan ini modern yang mewah pada bagian resepsionis ditampilkan logo dari sekolah yang berwarna hijau toska sebagai aksentuasi pada ruangan ini sehingga menjadi *eye-catching* dan mudah di ingat pada bagian tembok juga ditampilkan nama dan misi dari sekolah menggunakan letter timbul, pada bagian dinding sebelah kiri terdapat sebuah rak piala yang disusun



menggunakan bentukan hexagonal bentukan ini sebagai bentukan secara general pada sekolah, sofa putih dengan coffee table berbentuk hexagonal yang nyaman sambil melihat keluar ruangan memberikan kesan yang menyejukkan sehingga bisa menciptakan suasana yang positif bagi orang tua dan staff yang akan berdiskusi.

6.4.3 Elemen Furnitur dan Estetis



Gambar 5.9 Elemen Furnitur dan Estetis terpilih 1
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Gambar diatas merupakan bagian furniture dan elemen estetis pada ruang terpilih 1, Furnitur yang akan sering dipakai yaitu meja resepsionis + kerja staff sehingga dibuat secara ergonomis dengan penambahan logo Luqman Al Hakim dan stripe light pada sisi-sisinya membuat mewah furniture ini, dengan finishing white paint doff netral untuk memberikan kesan eye-catching pada Luqman Al Hakim, dibelakangnya terdapat elemen estetis letter timbul yayasan Hidayatullah dengan finishing warna hijau toska dengan stripe light pada bagian sisinya, pada bagian pojok ruangan terdapat kolom estetis dengan material multiplek dengan finishing putih dinding dan bagian atas menggunakan HPL dark brown, kolom ini mengadopsi bentukan pada kolom masjid-masjid *morrocoan*. Bentukan hexagonal pada bagian

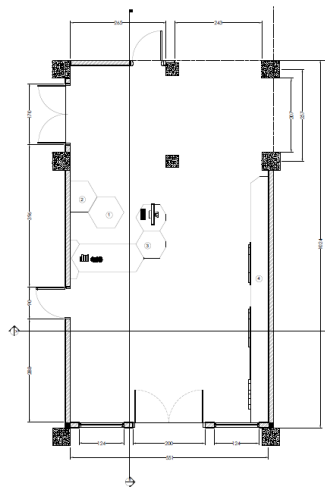


coffe table, pot bunga, dan rak piala menjadikan penyatu antara ruangan humas dengan ruangan lainnya, bagian jendela menggunakan pattern Arabic dengan finishing putih tulang.

6.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2 – Ruang Lobby

Ruang terpilih 2 yang saya tentukan yaitu area lobby, fungsi dari ruang lobby yaitu sebagai area transisi dari luar dan dalam gedung sehingga ruangan ini termasuk ruangan yang penting untuk didesain secara mendetail. Konsep Edu-Fun akan diaplikasikan pada area lobby dengan fasilitas-fasilitas tambahan seperti area baca, media infografis tentang edukasi islam, ruang tunggu, area informasi, dan kotak curhat pada area ini.

6.5.1 Layout Furnitur



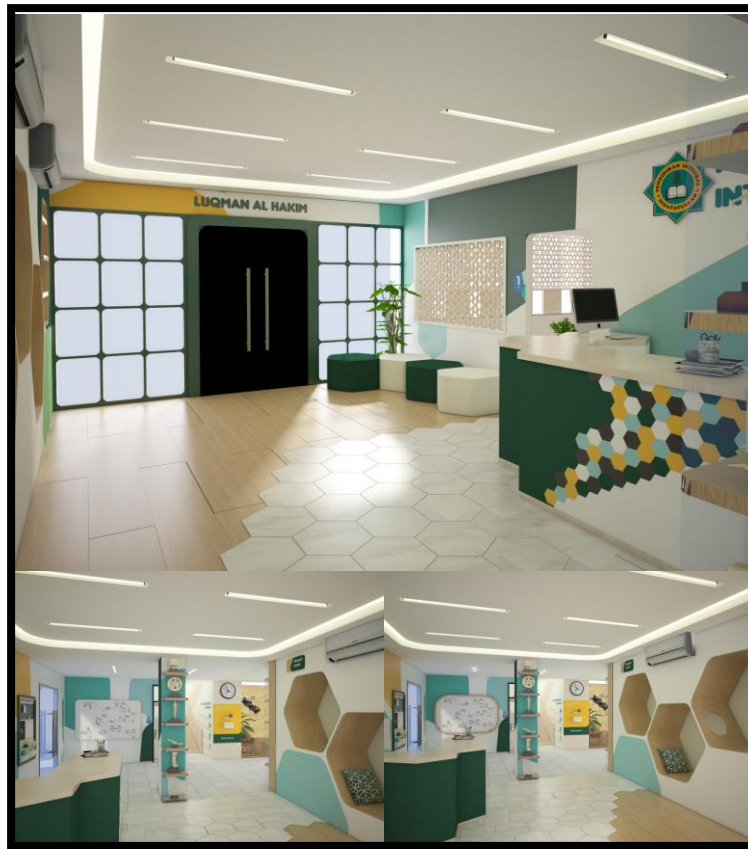
Gambar 5.10 Elemen Furnitur dan Estetis terpilih 2
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Ruang terpilih 2 merupakan area lobby, area lobby pada denah eksisting berfungsi sebagai ruang tunggu 1 seat panjang dan etalase kaca untuk menaruh piala pada denah eksisting desain area lobby masih belum terkonsep. Pada ruang terpilih 2 ruang lobby ditambahkan beberapa fasilitas seperti area baca karena perpustakaan sekolah berada pada lantai 3 sehingga ini menyulitkan anak untuk membaca buku, area baca ini menyatu pada



dinding buatan menggunakan material multiplek difinishing cat putih dan pada bagian lobang seating memakai puff pada setiap sisinya, fasilitas lain yaitu terdapat media informasi edukasi islam secara umum pada dinding-dindingnya

6.5.2 Gambar 3D dan deskripsinya



Gambar 5.11 gambar 3D terpilih 2
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Pada area lobby, konsep Edu-fun diaplikasikan melalui fasilitas-fasilitas seperti area baca yang interaktif, warna-warna aksentuasi yang menggunakan warna fun dan media informasi seperti wallgraphic tentang peradaban islam, desain keseluruhan mengambil style modern Islamic agar menyatu pada ruang humas, ruang guru, dan ruang kepala sekolah. fasilitas –fasilitas tambahan seperti kotak surat curhat yang nantinya akan dilanjutkan ke ruang BP, dan ruang baca



menggunakan ruang lobby sebagai ruang perantara karena ruang BP dan Perpustakaan terletak pada lantai 3 sehingga hal ini dirasa berat bagi murid-murid.

6.5.3 Elemen Furnitur dan Estetis



Gambar 5.12 Elemen Furnitur dan Estetis terpilih 2
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Gambar diatas merupakan bagian furniture dan elemen estetis pada ruang terpilih 2, Furnitur yang akan sering dipakai yaitu meja lobby + kerja staff sehingga dibuat secara ergonomis dengan aksentuasi kuning sebagai warna yang mencolok, berikutnya yaitu terdapat area baca (rak buku, dan seating) menggantung pada dinding, dinding ini menggunakan bahan multiplek dengan seating puff yang nyaman, sehingga membantu anak-anak agar bisa membaca dikala sedang menunggu orang tua menjemput atau sebagainya, terdapat juga dinding yang sudah didesain dengan wallgraphic (letter timbul dan garis-garis dari balok kayu) yang mengandung informasi tentang sejarah islam, terdapat pula madding pada bagian

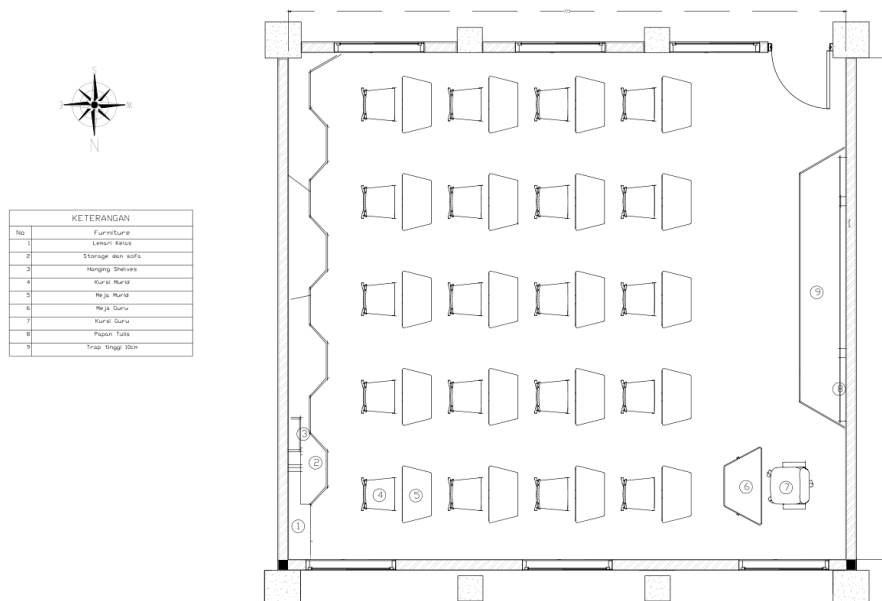


belakang meja lobby dan juga papan curhat yang terdiri dari kotak surat, kertas, dan pensil difungsikan untuk perantara siswa dengan guru BK.

6.6 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3 – Ruang Kelas

Ruang terpilih 3 merupakan ruang kelas, ruang ini merupakan ruang terpenting bagi siswa karena sebagian besar waktu siswa berada disekolah ada pada ruangan kelas, pada ruang kelas SMP Luqman Al Hakim tata layout masih menggunakan layout tradisional sehingga proses belajar mengajar tidak bisa dilakukan secara maksimal, dan tidak menimbulkan interaksi 2 belah pihak, untuk itu dilakukan pengubahan layout tempat duduk yang sesuai dengan antropometri dan juga yang dapat meningkatkan sosialisasi pada siswa, penambahan loker dan lemari bertujuan untuk menyimpan barang pribadi seperti buku, seragam olahraga, alat komunikasi atau lainnya, kemudian terdapat area istirahat yang bisa digunakan untuk berdiskusi dan bermain.

6.6.1 Layout Furnitur



Gambar 5.13 3D Layout furniture ruang terpilih 3
Sumber : Hasil Desain Pribadi



Layout furniture eksisting pada ruang kelas menggunakan layout tradisional, layout tradisional memiliki kelebihan yaitu semua keputusan terletak pada tangan guru sehingga guru dapat mempercepat atau memperlambat proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga layout furniture utama yang digunakan pada desain ini menggunakan layout tradisional, layout ini juga melatih anak menjadi lebih mandiri dan memiliki privasi yang lebih.

6.6.2 Gambar 3D dan deskripsinya

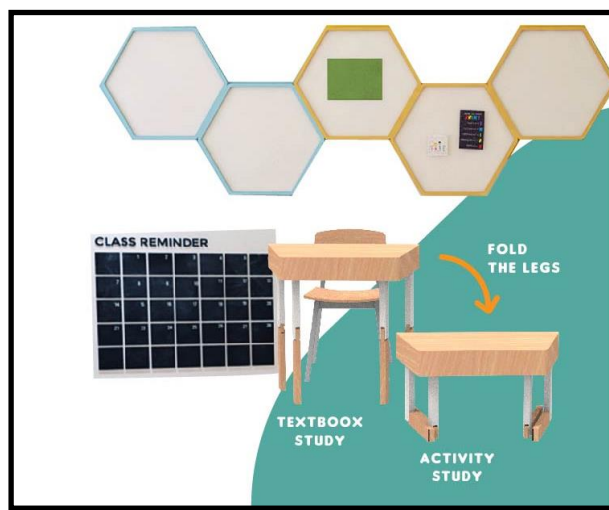


Gambar 5.14 3D pada ruang terpilih 3
Sumber : Hasil Desain Pribadi



Pada 3d terlihat dinding bagian belakang menggunakan wallpaper yang berwarna colorfull untuk menciptakan kesan fun, dan ceria sedangkan pada bagian lainya menggunakan warna putih sebaga warna netral hal ini dilakukan untuk membuat siwa lebih fokus saat melakukan pembelajaran dan pada waktu istirahat mereka bisa melepas stress dan bermain pada area belakang kelas, plafon menggunakan downceiling sebagai aksentuasi agar kelas tidak terkesan monoton dan membosankan penerangan menggunakan lampu fluorescent (TL).

6.6.3 Elemen Furnitur dan Estetis



. **Gambar 5.15** 3D furniture dan elemen estetis pada ruang terpilih 3
Sumber : Hasil Desain Pribadi

Furnitur pada ruang kelas didesain sehingga aman bagi siswa tidak hanya itu dibuat menarik dan mempunyai fungsi ganda pada beberapa furniturnya, pada furniture meja kelas di desain sehingga bisa ditekuk dan dijadikan meja membaca Al-Quran dan aktivitas seperti teater atau semacamnya, kemudian terdapat class reminder, dan papan untuk melatih kedisiplinan dan area memajang karya dari siswa.



BAB VI

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai redesain SMP Luqman Al Hakim Surabaya *Full day* dan *Boarding* dengan konsep Edu-Fun untuk menciptakan *Positive Environment* dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Konsep Edu - Fun diaplikasikan ke dalam objek desain dengan tujuan untuk membantu siswa-siswi belajar dengan motivasi dari dalam diri sendiri tanpa paksaan.
2. Konsep Modern ditampilkan dengan bentuk-bentuk furnitur yang simple dan fungsional dengan berbagai finishing seperti cat dan HPL.
3. Konsep Edu - Fun yang berupa *wallgraphic* dan infografis diterapkan melalui dinding pada bagian-bagian yang mudah terlihat sehingga dapat menambah wawasan siswa secara tidak langsung.
4. Sirkulasi ruang pada objek desain dapat di desain dengan memperhatikan hubungan ruang dan akses keluar masuk ruangan.
5. Hasil dari proses redesain ini adalah rancangan interior area lobby, area ruang humas, ruang kelas, ruang guru, ruang lab komputer, ruang TU, ruang kepala sekolah dan ruang rapat dengan konsep Modern Edu-Fun yang memperhatikan efektifitas dan efisiensi alur sirkulasi untuk siswa, staff pengajar dan tamu.

7.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan dalam proses redesain SMP Luqman Al Hakim Surabaya *Full day* dan *Boarding* dengan konsep Edu-Fun untuk menciptakan *Positive Environment* yakni sebagai berikut:

1. Manajemen anggaran biaya harus diperhatikan dengan memilih material yang ekonomis.
2. Perlunya memperhatikan perencanaan interior fasilitas sekolah sehingga kegiatan di dalamnya dapat berlangsung dengan efektif, efisien dan aman.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, P.S. & Stimpson, M.E. (1994). *Beginnings of Interior Environment*. New Jersey: Macmillan College Publishing Company, Inc.
- Anonim, https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_menengah_pertama, 23 September 2016.
- Anggraeni, Lea. (2017). Kajian Penerapan Ergonomi dalam Perancangan Bangunan Sekolah.
- Anita Lie. 2007. *Cooperative Learning* (Memperaktikan Kooperatif Learning di Ruangruang Kelas). Jakarta: PT Grasindo.
- Balai Pustaka. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia..Jakarta: Balai Pustaka.
- Berk, L.E. (2003). *Child Development*, 61h ed. Boston, MA: Allyn & Bacon .
- Bridger, R.S. Ph.D. 1995 *Introduction to Ergonomics*. McGraw-Hill, Inc.
- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eko Nurmianto, Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya, Jakarta. PT Candimas Metropole.
- Fatimah, Enung. 2008. Psikologi Perkembangan. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Horton, Paul B. dan Chester L. Hunt, (1984). *Sociology*, edisi kedelapan. Michigan: McGraw-Hill. Terjemahannya dalam bahasa Indonesia, Paul B. Horton dan Chester L. Hunt, 1993. Sosiologi. Terjemahan Aminuddin Ram dan Tita Sobari. Jakarta: Penerbit Erlangga, hal 102.

Huberman, B.(2002). *Growth and Development*, Ages 13 to 17—What You Need to Know. (Online). Tersedia: <http://www.themediaproject.com/factsidedevelopment/03.htm> (14 Feb 2012) .

Hurlock, E.B. (1990). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach*. (terjemahan oleh Istiwidayanti). Jakarta: Erlangga Gunarsa.

Neufert, Ernst, Jilid 1, Data Arsitek, Jakarta : Erlangga.

Neufert, Ernst, Jilid 2, Data Arsitek, Jakarta : Erlangga.

Psikologi remaja, <https://psikologiforensik.com/2015/01/30/ada-apa-di-balik-kriminalitas-remaja-indonesia/>, 30 Januari 2016.

Republik Indonesia. 2003. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaga Negara RI Tahun 2003. Sekretariat Negara. Jakarta.

Republik Indonesia. 2007. Undang-undang No. 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (Sd/Mi), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (Smp/Mts), dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (Sma/Ma). Jakarta . Menteri Pendidikan Nasional.

Santrock, W John. 1992. *Life Span Development*. Texas: Wm. C. Brown Communication, Inc.

Wardhana, Mahendra. 2007. Logika konfigurasi ruang dan aspek psikologi ruang.

Winataputra, Udin S. 2003. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional. Santrock, John W. 2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.

HASIL KUISIONER

Kuisisioner dilakukan tanggal 28 Oktober 2016 dengan responden online, target yang ingin dituju adalah orang tua yang memiliki anak berusia 13-15 Tahun.

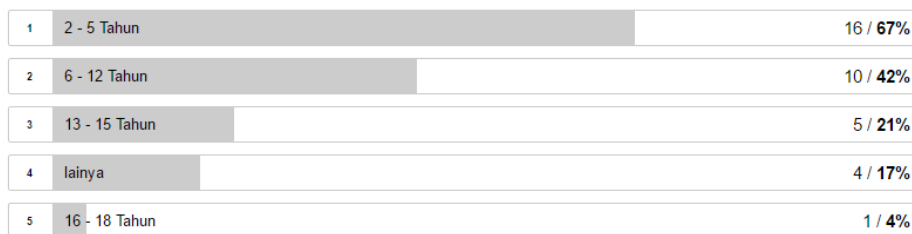
Berapa usia anda ?

24 out of 24 people answered this question



Brapa usia anak anda ?

24 out of 24 people answered this question



Pendapat anda tentang sistem *full day*

24 out of 24 people answered this question



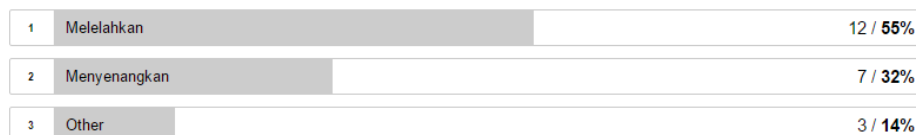
Apakah anak anda bersekolah di sistem *full day* ?

24 out of 24 people answered this question



Apa kesan anak anda bersekolah di sekolah *full day* ?

22 out of 24 people answered this question



1	Bisa	23 / 96%
2	Tidak Bisa	1 / 4%

HASIL WAWANCARA

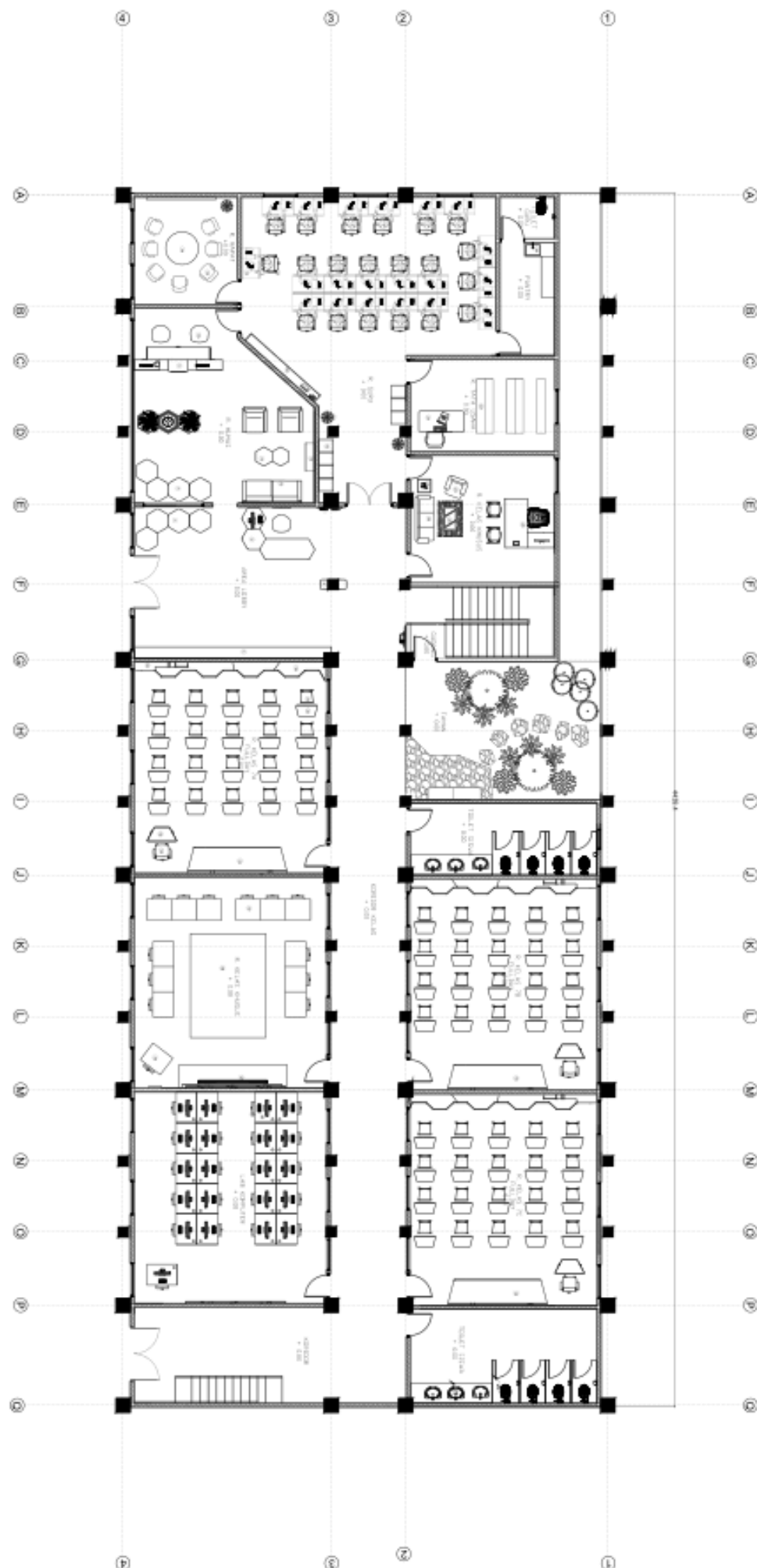
PERTANYAAN	JAWABAN
Apa impresi anda saat pertama masuk kawasan Sekolah Luqman Al Hakim ?	Sekolah islami dengan warna hijau sudah melekat.. tapi setelah masuk kedalam sekolahnya berbeda dari pikiran saya, yang saya kira lebih modern tetapi masih seperti sekolah pada umumnya.
Apakah suasana kelas dan layout kelas sudah tepat sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan nyaman?	Sekolah islami dengan warna hijau sudah melekat.. tapi setelah masuk kedalam sekolahnya berbeda dari pikiran saya, yang saya kira lebih modern tetapi masih seperti sekolah pada umumnya.
Apakah suasana kelas dan layout kelas sudah tepat sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan nyaman?	Suasana pada ruang kelas kaku dan ketika saya mencoba untuk membuat diskusi suasana semakin tegang, dan murid banyak yang tidak suka. Layout pada kelas menggunakan formasi tradisional, meja dan kursi dibuat paten dan tidak fleksibel untuk kegiatan yang membutuhkan gerak.
Apakah penerangan dan sirkulasi udara di ruangan sudah nyaman? (dalam artian tidak gerah dan tidak gelap)	Untuk ruangan kelas penerangan sudah cukup mendukung, terdapat jendela sebagai penerangan alami, akan tetapi penerangan ini terkadang menimbulkan efek silau. Untuk area seperti pintu utama dan bagian belakang masih sedikit gelap karena kurang pencahayaan alami. Untuk penghawaan ruangan kelas disediakan 2 AC Split sehingga suhu ruangan bisa diatur.

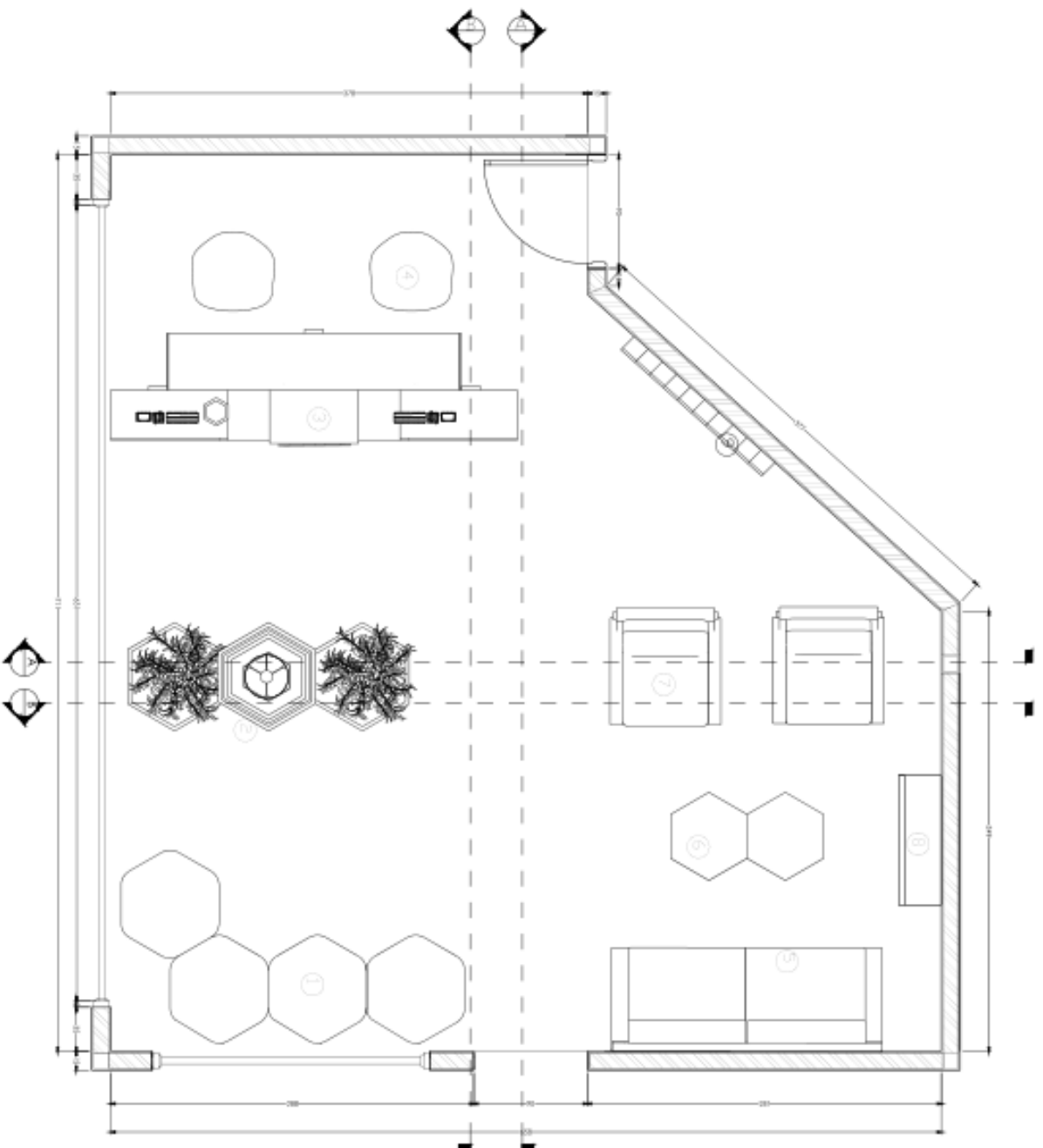
<p>Menurut anda ruangan apakah yang perlu di desain ulang ?</p>	<p>Ruangan yang perlu didesain ulang yaitu ruang humas, karena pengguna ruangan ini adalah calon orang tua siswa, dan calon siswa sehingga ruangan ini harus menunjukkan Luqman Al Hakim sekarang ruangan ini masih polos belum terdesain.</p>
<p>Apakah alur sirkulasi Pintu utama sudah nyaman ?</p>	<p>Saat ini Sirkulasi pada area ini sudah cukup nyaman, karena area ini luas akan tetapi ruangan ini belum difungsikan secara maksimal menjadi lobby atau pintu utama pada sekolah Luqman Al Hakim.</p>

Author	Year	Journal	Volume	Issue	Page
Wang, Y., & Zhang, J.	2018	Journal of Management Science	42	1	1-12
Li, X., & Chen, H.	2019	Journal of Management Science	43	2	1-10
Chen, L., & Wang, Y.	2020	Journal of Management Science	44	3	1-15
Wang, Y., & Chen, L.	2021	Journal of Management Science	45	4	1-18
Chen, L., & Wang, Y.	2022	Journal of Management Science	46	5	1-20

[illegible][illegible][illegible][illegible]

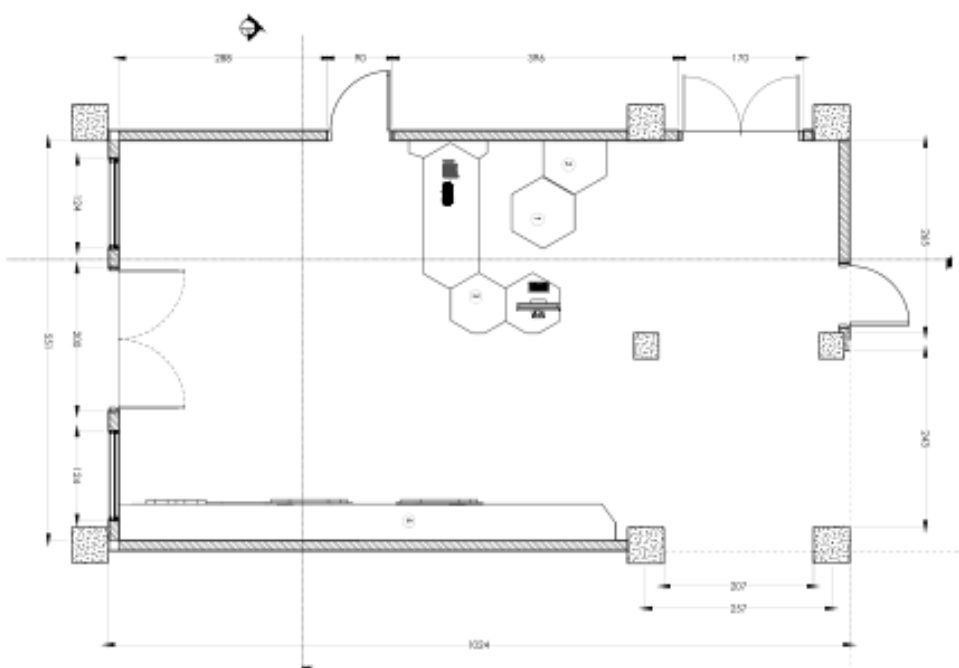
1	0.75
2	0.65
3	0.55
4	0.45
5	0.35
6	0.25
7	0.15
8	0.05
9	0.01
10	0.00



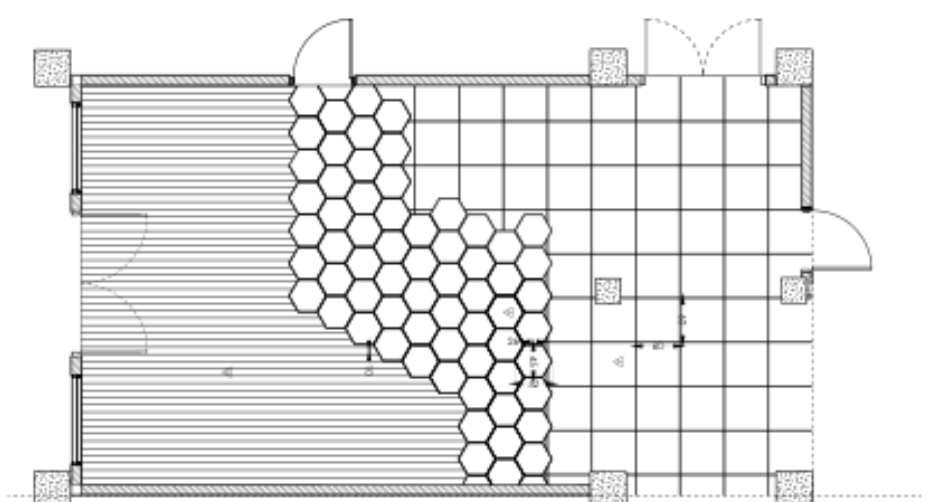


KETERANGAN	
No	Furniture
1	Single Door long window
2	2 seat sofa style modern
3	Coffee table hexagonal
4	1 seat sofa style modern
5	adjustable pot bunga
6	meja resepsionis
7	kursi resepsionis
8	reception
9	logo masjid
10	park area

TUGAS AKHIR-RI 141201	NAMA : FATMA DIDYANSAH	19-06-2017	ASISTENSI
JURUSAN DESAIN INTERIOR	NPM : 3813100134	SATUAN : cm	
FTSP - ITS	REVISI : 3813100134	SKALA : 1 : 25	
DESAIN INTERIOR SAMPLOMAN AL HAKIM FULLTAY DAN BOARDING DENGAN KONSEP EDU-FUN UNTUK MENCIPTAKAN POSITIVE ENVIRONMENT	RUANG TERPILIH 1 - RUANG HUNAS		



METFORMIN	
No.	Formulation
1	Tablets (500 mg)
2	Chewable tablets
3	Oral solution
4	Sublingual tablets



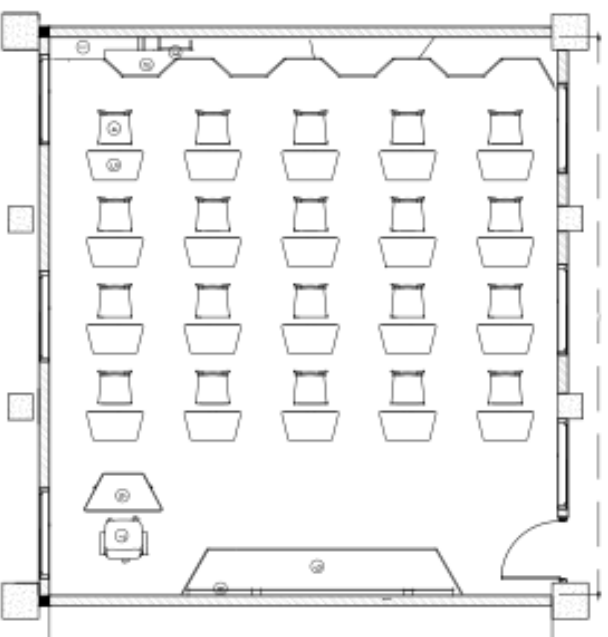
NOTES: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840

1 RENCA NA PLACON

2 HENRICANA MAE

DESAN INTERIOR	Waktu bers. Keters. O.	Tanggal: 13-04-2017	Ambil dari:	Isi dari:
	WSP	381120000	PRALAT	1 100
	OZON	3P MARENGKA	Sekolah	CAKRAHISTEK
PRICED DESAN INTERIOR 7100-410	AIRAL GABUNAN	RENCANA MURNI/INTI DAN LAMPAU DESAN TERPILIR 2		

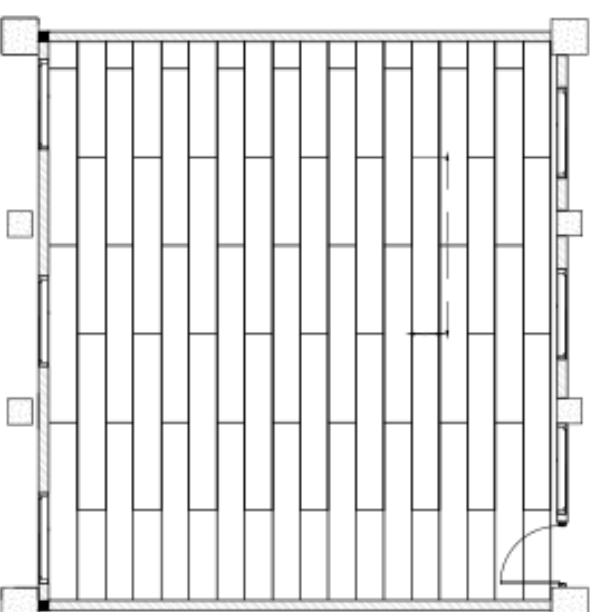
KETERANGAN	
No.	Uraian
1	Langit-langit
2	Plafond 200 x 200
3	Plafond 300 x 300
4	Plafond 400 x 400
5	Plafond 500 x 500
6	Plafond 600 x 600
7	Plafond 700 x 700
8	Plafond 800 x 800
9	Plafond 900 x 900
10	Plafond 1000 x 1000



DETAH FURNITUR

1:50

KETERANGAN	
No.	Uraian
1	Langit-langit
2	Plafond 200 x 200
3	Plafond 300 x 300
4	Plafond 400 x 400
5	Plafond 500 x 500
6	Plafond 600 x 600
7	Plafond 700 x 700
8	Plafond 800 x 800
9	Plafond 900 x 900
10	Plafond 1000 x 1000



DETAH LANTAI

1:50

TUGAS 60418-R1 141501		NAMA : FATAN EDYANISYAH		19-06-2017		ASISTENSI	
JURUSAN DESAIN INTERIOR		NRP : 3812101034		SATUAN : CM			
FTSP - 115		DESK : 01		SKALA 1 : 50			
DESAIN INTERIOR 00P LUGUWA AL HAKIM FULL DAY DAN		BOARDDING DENGAN KONSEP EDU-TUN UNTUK MELAKUKAN		DETAH ME			
POSITIVE ENVIRONMENT				RUANG TERPILIH 3 - RUANG KELAS			

BIODATA PENULIS



Penulis dengan nama lengkap Fatan Odyansyah ini adalah seorang mahasiswa desain interior. Penulis sudah tertarik dengan fasad bangunan dan dunia desain. Penulis sangat *interest* dengan berbagai macam bidang dalam dunia desain. Di awali dengan rasa ingin tahu aplikasi desain semasa sekolah, penulis belajar secara otodidak tentang dunia desain sebelum melanjutkan pendidikan mengambil bidang desain interior. Selama masa studi-nya di ITS penulis mendapat banyak pengalaman dan ilmu yang sangat berharga, dan membuat penulis lebih tertarik tentang dunia interior dan segala kebaikan di dalamnya. Penulis bermotto seorang desainer haruslah membantu orang lain dengan membuat desain yang bermanfaat dan membuat hidup orang lebih baik. Oleh karena itu, penulis mengambil objek yang dekat dengan anak-anak sebagai tugas akhirnya. Penulis mendesain sekolah ini dikarenakan pemikiran dan hipotesa penulis akan pentingnya pendidikan yang menyenangkan, dan kreativitas, serta hubungan sosial anak dengan lingkungan sekitarnya, oleh karena itu penulis melakukan riset dan menciptakan sebuah desain yang sesuai dengan hasil riset yang dilakukan.

Untuk saran dan kritik terhadap penulis dapat menghubungi penulis melalui email yah.fatan@gmail.com.